XBOX ONE

PS4

245

JOKER

DECEMBER 2013, 6,90 €

PRVI VTIS O KONZOLAH NASLEDNJE GENERACIJE

KILLZONE
SHADOW FALL







Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 245
december 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. Zadnjič, mamu jim! DVDja ni več, DDV ostaja!

SPISEK SREČNIKOV
novembrskega Božičnega kviznika

Klemen Trobec (ancientna konzola atari flashback 3), Aleš Rozman (F1 2013), Jan Porenta (Skylanders Giants), Gregor Kmelj (Battlefield 4), Miro Novak (GTA Episodes from Liberty City), Jože Zaletinger (Naruto), Luka Bogataj (Grid 2), Peter Škvorc (Dirt Showdown), Matjaž Verčič (WWE 2K14), Andreja Dolničar (podlaga za miš), Mitja Milić (Tekken 2), Jernej Oberzel (figurica Warcraft), Jaka Grahek (tipkovnica G510s), Martin Kocjančič (miš G550s), Bojan Prezelj (Naseljenci otoka Catan), Cvetka Podgornik (karte Catan), Nika Košir, Klemen Ilijavec, Špela Zidanšek, Rok Zalokar, Mišel Ristov, Ana Močnik (dobre knjige), Tomaž Bradeško, Petra Savić, Martin Žibert, Sebastjan Marko, Janko Troha in Marko Čebokli (dobri filmi na blu-rayu).

Magični stavek: SEDEMINTRIDESET ČRK DRŽI REŠITEV KVIZNIKA.

OZNANILA

Veliko igric smo opisali, a nekaj nam jih ostalo. Za Ryse, Resogun, Knack, Broken Sword 5 in še par drugih ni bilo časa. Novi konzoli sta nas preokupirali. Ne glede na vse začetne žalbesede je dejstvo, da se tako lepega igranja na tako velikem displeju še nismo šli.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE



PODPORNIKI

Gran Turismo 6 ni na playstationu 4 in Zelda ni na xboxu one. In playstationov joypad je boljši, da veste!

Če kupim peesštirko, na omarico fašem dodatno kišto, kajti trojka se ne more upokojiti. Obvlada preveč reči, ki jih novinka ne. Hrani veliko količino risank, odjemati zna vsebine z računalnika, žlahti kaže dopustniške fotografije, suka glasbene ploščke in je vir fantastičnih špilov, ki zlepa ne bodo zastarali.

23. marca 2007 je Sony v Evropo izstrelil playstation 3. Šeststo evrov, kolikor so hoteli zanj, je bila zajetna postavka, a bili so to časi, ko sta se cedila med in mleko. Orenk grafične kartice, ki so bile takrat še nujne za status resnega igralca, so stale komaj kaj manj. Za tehnološko naphano napravo, ki naj bi prenovila dnevnosobno zabavo, se je zdela postavka pravična. Predhodne informacije in vtisi ameriških gejmerjev so bili le pozitivni, zato odštevanje cekinov za peestrojko ni bilo poplaknjeno z grenčico. Ko se je na plazemskem zaslonu pokazala visokorazločljiva podoba streljanke Resistance, si pri priči opazil, da resnično stopamo v nov vek videoigranja.

Ampak še zdaleč ni bilo vse v grafiki. Povezanost s spletom, česar dotihmal v drkalništvu še nismo izkusili, je večigralstvo ponudila kot privzet igralni modus in omogočila spletno štacuno. Z njo se je razvil nov poslovni model, ki je prinesel priložnostne igrice in nakupe vsebinskih drobnarij, tako zvani DLC. Prišli so prijateljčki in prvikrat smo pričeli graditi svoj igrarski profil ter se kititi s dosežki. In z namestitvijo playstationa 3 je predhodnica lahko romala na podstreho. Kdor je želel igrati stare špile kilavega videza, je to lahko počel, zakaj novinka jih je poganjala precej brez težave.

Tako playstation 3 kot xbox 360 sta imela apetite onkraj špilanja. Zato sta bodisi z USB-ključka, bodisi brezžično s PCja polnopravno predvajala filme, fotografije in muziko. Cilj je bil jasen: osvojitev dnevne sobe. To ni bila le robna opcija, marveč pri marsikom najbolj pogosta služba podtelevizorske škatle. Igralna mašina je postala hišni multipraktik in konkretno vplivala na širše področje zabavne elektronike. Kot eden redkih virov HD-vsebin sta konzoli pospešili prodajo HD-televizorjev, dočim je PS3 ključno pripomogel k uveljavitvi blu-raya. Dolga leta je bil najcenejši in najboljši predvajalnik, igralci pa smo pokupili daleč največ tistikratnih modrožarkovnih filmov.

Naposled smo dočakali silno pričakovan nov konzolni rod, ki bo do kraja desetletja in dlje vladal našim gospodinjstvom. Možno, da je to celo zadnja serija teh naprav, kakršne poznamo. Smo torej nad novitetama navdušeni kakor prejšnjikrat? Nam ob pripovedovanju o izkušnjah zmanjkuje presežniških sopomenk? Se forumi šibijo od hvalospevov Microsoftu in Sonyju? Nak. Bržda prvikrat v zgodovini industrije razumen folk ob frišni izdaji križem gleda. Ne zavoljo nekam švoh nabora lansirnih iger, nad katerim igralci vselej zabavljamo. Ne, za slabši prvi vtis sta kriva šlamparija in polovičarstvo oziroma, drugače povedano, pohlep obeh fabrik, ki je privedel do očitno prehitre splovitve.

Mar ni nenavadno, da sta po skoraj sedmih letih, kar je najdaljši razkorak doslej, oba tekmeca lansirala izdelka v istem tednu, in to ravno ob otvoritvi predbožične nakupovalne sezone? In da imata PS4 ter xbox one navkljub vsej tajinstvenosti tovrstnih projektov kot po naključju praktično enak drob? Kartelni dogovor? Lahko, da. A bolj moti še ena skupna točka, in sicer, da sta oba dala iz rok nedodelan onegaj, ki je postal uporaben šele po zajetnem popravku. Saj lahko zamahneš z roko in se smeješ tisti uri prvega updejtanja, brez katerega ob nakupu novitete ne moreš pognati niti igre, niti filma. Ko je to za tabo in si znotraj 1080p-60fps-igre, pozabiš, kajti špilanje itak dogaja. Vendar je sporočilo oziroma širša slika tista, ki ni kul. "Prodamo vam izdelek, ki vzet iz škatle ne omogoča nobene postavke, s katerimi se diči, niti svojega osnovnega namena, poganjanja iger. Za usposobljenje ste prepuščeni na milost in nemilost internetne povezave ter naših strežnikov." Marsikateri novopečeni lastnik je bil zavoljo tega slabe volje. Navadna mamica, čeprav zmožna kablovnih priključkov, temu zelo verjetno ni kos.

Cartman bo z mano nedvomno delil mnenje, da je *"day one patch like a big dick in your mouth."* Možnost updejtanja naprav, od telefonov prek televizorjev do avtomobilov, resda koristi uporabniku. A je obenem – vsaj v primeru prvodnevnih obližev – velika potuha programerjem in založnikom. Ti si brez slabe vesti dovolijo prodajati nedokončan izdelek. Playstation 2, saturn, nintendo 64 in ducate drugih konzol iz starih časov so morale priti na police brezhibne. Enako je veljalo za pripadajoče igre. Kakšni mojstri so morali biti razvijalci, saj ni bilo prostora niti za pravopisno napako, kamoli programersko! S tem, da so ustvarjali za nov, namenski in nepoznan hardver. Zdaj pa smo dobili preoblečen PC, najbolj razširjeno arhitekturo x86, ki jo privzeto obvlada sleherni klepalec kode. Vseeno ne Sonyju, ne Microsoftu v dolgih letih razvoja ni uspelo dovolj dobro sprogramirati sistema, marveč so popravljali do zadnjega trenutka, še takrat, ko so bile konzole že v transportu, rezultat pa je le zasilna pokrpanost.

Da je nekaj res gnilega, kaže xboxovo in playstationovo aktualno požvižganje na uporabnikove multimedijske vsebine. Slikica JPG na zunanjem mediju, ki jo ume pokazati vsak sodoben avtomobilski displej, televizor, pametna ura in navigacijska naprava, je za dvojico neznanka. Isto velja za muziko ali filme oziroma MP3je ali AVIje. In Microsoft si upa to šlamastiko oklicati za *seamless multimedia connectivity*? Playstation po novem sploh nima več razdelka za fotke, video in glasbo. Medtem ko sta prejšnjika predstavila občevanje z drugimi omreženimi onegaji, kot so PC, shramba NAS ali telefon, je to sedaj povsem izvzeto. Po jasnem smerokazu prejšnjega rodu, ki je nakazal širšo, raznosortno rabo, je playstation 4 le še igralna naprava. Sem edini, ki se mu ob tem nad glavo pokaže gromozanski vprašaj in še WTF?



Takole je Tokijec gradil playstation 4. Ko bi si le vzel več časa, da bi dal iz rok kompleten, dokončan izdelek. Tudi japonska etika ni več, kar je bila.

Če kupim peesštirko, na omarico fašem dodatno kišto, kajti trojka se ne more upokojiti. Obvlada preveč reči, ki jih novinka ne. Hrani veliko količino risank, odjemati zna vsebine z računalnika, žlahti kaže dopustniške fotografije, suka glasbene ploščke in je vir mnogih fantastičnih špilov, ki zlepa ne bodo zastarali. Kompatibilnosti za nazaj namreč ni, zaradi česar na štirici ne odpadejo le veliki naslovi tipa Gran Turismo, Beyond in Grand Theft Auto, marveč vrsta zimzelenih zabavnih špilčkov, ki so postali del družabnega početja. Kako laikom in deci razložiti, da je nova naprava resda desetkrat hitrejša, ampak preprostega kviza, karaok in otroških muvalnih igric pa ne ume vrteti? Je res prenaivno pomisliti, da bi Sony lahko spisal nov zagonski del kode za recimo Buzz, Singstar ali Start the Party? Žal nima prav nikakršnih namenov v to smer.

Konzole so imele veliko srečo, da se nikdar ni našel sestavljalec PCjev, ki bi se premišljeno in dolgoročno odločil za ponudbo enovitih, kakovostnih računalnikov za dnevno sobo. Takih v lični, tihi embalaži, s prilagojenim softverom in nadzorom za upravljanje s kavča. Udobno špilanje na 50-palčniku z dobrim igratorjem je pač neprimerljivo s stiskanjem v mladinski ali delovni sobi, ne oziraje na gigaherčnost. Če bi to nudil PC, bi bil prodan marsikateri playstation in xbox manj. In ravno na to cilja Valve s svojim parnim računalom ter hecnim joypadom, okoli katerega se dela velik trušč.

Nekateri konzolama v zagovor izpostavljajo prevelika pričakovanja množic. Res je, da se prevečkrat nadejamo eksponentne rasti. A po drugi plati xbox in playstation nista vsakoletni telefona, ki ga dajo ven ne glede na to, ali je potreba ali ne. Ta izdelka sta precej bolj edinstvena, mejniška in daljnosežna, zato bi morala biti bolj premišljena. Pismu, v času playstationa 3 in xboxa 360 sta se izmenjali dve generaciji golfa! Da dobiš vse, kar je omogočal sedem let star predhodnik, bi moralo biti samo po sebi umevno. Izjava Tokijcev, da *"tehtajo možnost podpore avdio CDjem in druge malenkosti, ki so jih uporabniki predlagali,"* je eno usrano sprenevedanje in pesek v oči. Me zanima, kdo je predlagal "nič mp3jev, nič USB-ključkov in nič odjemanja s PCja."

Čeprav jamstva ni, saj nas proizvajalci vseskozi presenečajo z zoperstavljanju zdravemu razumu, pričakujem, da bosta Sony in Microsoft svoja sistema slejkoprej utrdila in izboljšala. Morda bo ob letu osorej slika drugačna in začetni debakel bo pozabljen. A skupnost v štartu ne bi smela dopustiti takega vedenja, ki je čista posledica dobičkaželjnosti. Kravatarji vedo, da ima folk v božični sezoni stotake viška. Če jim ne ponudi svojega izdelka, bodo novci potrošeni za druge reči in jih spomladi ne bo več. Škoda, da smo tako ovčarski. Namesto da bi družno pokazali sredinec obema firmama, smo kljub zavedanju napak pokupili več novih konzol kot kdajkoli prej. Gladko smo šli na limanice in dali božični denar za polizdelka.

David Tomšič

Rome 2 je dobil Galce
Creative Assembly je imel po izidu rimske strategije Total War: Rome 2 obilo dela s krpanjem lukenj, skozi katere je naslov puščal vodo kot zaletena trirema. Pa vendarle so izgotovili dodatkič Caesar in Gaul, ki je ravnokar izšel in v igro pripeljal več Galcev. Žal ne Asterixa, zato pa zgodovinskega poveljnika Vercingetorixa. Nova kampanja v skladu s Cezarjevim osvajalskim pohodom v Galijo traja od leta 58 do 51 pred našim štetjem, zaradi krajše dobe pa vsak korak na strateški karti obsega le pol meseca. Večji poudarek je na osebnostih, kot je Mark Antonij, in vključeno je slovito obleganje Alesie. Košta 15 evrov.



Novosti s podelitve nagrad VGX
Ameriški televizijski kanal Spike decembra prireja baročno ekstravagantni šov Spike Video Game Awards. Tu nagrade najboljšim naslovom iztekajočega se leta podeljujejo medijske zvezde, ki celo poznajo Tetris, če se močno potrudijo. Zadnja štiri leta ga je povezoval Samuel L. Jackson, dočim je letošnji, ki so ga preimenovali v VGX in je bil na sporedu 7. decembra, fasal recesijo. Omejili so ga na spletni ogled, manjkala sta blišč in kričeče najstnice v občinstvu, šaljivec Joel McHale kot novi voditelj pa s posiljeno zbadljivostjo ni zmogel zapolniti Jacksonovih karizmatičnih škornjev. Če si prespal podelitve, kjer je Grand Theft Auto V pohopsal nagrado za igro leta, nisi zamudil ničesar.
Omembe vredna so le oznanila novih iger. Mojstri epizodnih pripovedk Telltale so potrdili šušljanja, da delajo avanturo po Game of Thrones, in istočasno najavili še en pustolovski niz in sicer v risano-futurističnem svetu odbite streljačine Borderlands, oklican Tales From the Borderlands. Obe igri izideta prihodnje leto. Ogromno obeta še ena neodvisnica, No Man's Sky izpod rok avtorjev kaskaderja Joeja Dangerja. V njej bomo prvoosebno raziskovali ogromno, naključno ustvarjeno vesolje. S plovilom bomo švigali med galaksijami, se med asteroidi udeleževal bitk in brezšivno pristajali na planetih, koder se bomo prosto sprehajali ter celo štrbunknili v morja.



Potem je bil čas za Laro, ki bo na PS4 in xboxu one imela lepšo frizuro. Na obe novi konzoli jo bo 28. januarja pripeljala izboljšana inačica zadnjega Tomb Raiderja, Definitive Edition. Tekla bo v 1080p in stregla s podrobnejšo okolico. Nakar se je od nikoder pojavil Tim Schafer in navrgel, da je za govorance v kickstarterjevski avanturi Broken Age pridobil Elijaha Wooda, Froda iz Gospodarja. Menda nima več kosmatih nog.

Rusija ni zadovoljna s portretom rdečega soldata

Ko smo že mislili, da se z drugo svetovno vojno ukvarja izključno slovenska politika, se je Rusija odločila – nekam pozno sicer – za bojkot vojaške strategije Company of Heroes 2. Razlog: neverodostojna predstavitev zmagovite Rdeče armade. Začelo se je z nekaj ruskimi in ukrajinskimi opisovalci, ki se obregnili ob neresnične klišeje in prikaz sovjetskih vojakov v najslabši luči. V nos jim je šlo pobijanje ujetnikov, lastnih strahopetnih vojakov in celo civilistov ter slaba opremljenost soldateske. Čeprav je bilo hecno poslušati videoblog dvajsetletnika, ki nima pojma o zgodovini in ne pozna niti znamenitega Stalinovega ukaza 227 (streljali so lastne umikajoče se vojake), so cirilični forumi zadevo stopnjevali do te mere, da je distributer 1C izdelek umaknil s polic.

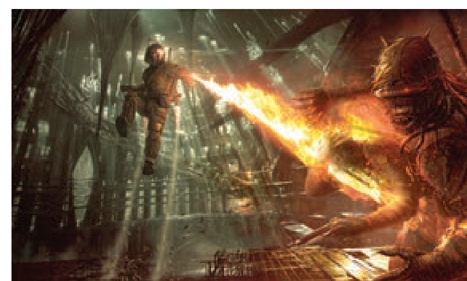


Rusom je šlo v nos, da Stalingrad branijo pičlo oborožene čete priložnostnih vojakov. Vendar je tako v resnici bilo, kajti nemški 6. armadi so se po robu sprva postavile neizurjene tovarniške delavke. Nenavadno, da tamkajšnjih igričarjev ni motila stalingrajska kampanja v prvem Call of Dutyju, kjer je tvoj lik dobil le pest nabojev, ne pa tudi puške.

Zdaj se je oglasilo še moskovsko ministrstvo za kulturo. Pomočnik ministra se je pridušal, da je ruskemu narodu dovolj, da so njihovi soldati v igrah vselej bedni. *"Želim si domoljubne igre, v katerih bo veličastna armada, ki je osvobodila pol Evrope, pokazana v pravi, junaški luči."* Zato bodo odslej sponzorirali historično pravilne in poučne projeke ter izobčili naslove, ki bodo izkrivljali zgodovinske resnico. Predlagamo, da sezono izobraževanja otvorijo s simulacijo sovjetskega zavzetja vzhodne Poljske leta 1939 in pobojem v Katinskem gozdu, torej o poglavju druge svetovne vojne, o katerem resnicoljubne ruske šole molčijo.

EA in Star Wars

Če bo studio Obsidian želel spet kdaj delati vojnozvezdni Knights of the Old Republic, bo moral vsaj naslednjih deset let cukati za rokav Electronic Arts. Za to obdobje si je namreč gigant priboril izključne pravice do izdaje večjih igralskih naslovov z licenco Star Wars. Disney, ki je z nakupom LucasArtsa lani postal lastnik imena, pa bo sem in tja napravil kak manjši, telefonični ali fejsbukovski špil.
Nenavadno je, da je EA zatrdil, da ne načrtujejo nobenega naslova po filmu, kakršne so štancali ob Harry Potterjih in Gospodarjih Prstanov! Pridušajo se le, da bodo obstoječe projekte splovili tako, da bo to koristilo promociji filma. A doslej so najavili le naslednjo v vrsti večigralskih streljačin Star Wars: Battlefront, ki jo dela Dicov losangeleški studio. Razvijali pa naj bi še eno frpjsko vojnozvezdno igro z odprtim svetom, kar bodo bržda najavili na E3ju 2014.



Naslov Star Wars 1313 se nanaša na etažo 1313, kriminala poln brlog globoko pod površjem planeta Coruscant. Boba Fett bi imel tamkaj nedvomno ogromno hvaležnih tarč za svoje pripravice.

Žal še vedno ne vemo, kaj natanko se je zgodilo z obetajočo pustolovsko akcijado Star Wars 1313 in streljanko First Assault, ki so ju razvijali LucasArts. Po prevzemu hiše je Disney aprila z zamahom svetlobnega meča obglavil tamkajšnji notranji razvoj in obe igri poslal v sarlaccovo žrelo. Še posebno nas je to peklo ob SW1313 (na sliki), ki je bila videti odlična. Disney je Electronic Artsu pravice do največje med zabavniškimi franšizami zaupal navzlic dejstvu, da MMORPGju The Old Republic, nad katerim bdi, ne gre preveč dobro in so ga morali preurediti v free to play naslov, da je sploh preživel.

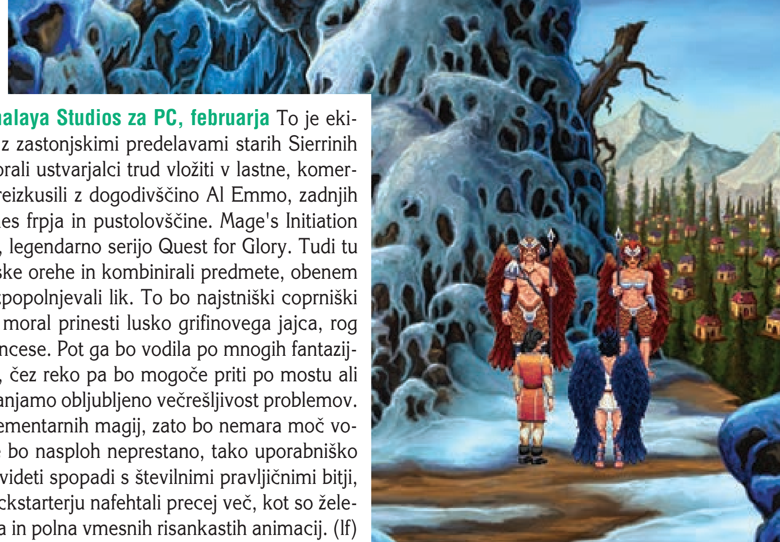
Ms. Marvel poslej muslimanska superjunakinja

Po črnem predsedniku je napočil čas, da ameriški superherojski panteon, ki ga zvečine tvorijo belci krepkih čeljusti, dobi polnopravnega Mohamedovega glasnika. To bo Kamala Khan, šestnajstletletna Pakistanka, ki se v New Jerseyju srečuje z vsakdanjimi težavami drugačnega najstnika. Založba Marvel je navdih zanjo dobila v lastni hiši, saj je ena od njihovih urednic takisto pakijskega porekla. Prvič se je Kamala pojavila v novembrski izdaji Kapitana Marvela. Z lastnim zvežčičem, ki ga bo risala mohamedanska ilustratorka, pa štarta 6. februarja. Punca na srečo ni drugačna le po barvi kože in načinu življenja, marveč se ume barbapapasto preoblikovati oziroma polimorfati. To supermoč uporablja za znašanje nad nestrpnimi sošolci in politiki. Njeno maščevalsko ime je Ms. Marvel, kar pomeni, da je že četrti lik s tem imenom.



Kljub trenutnemu poudarjanju njene veroizpovedi se štorija ipak ne bo vrtela okoli Alaha in njegovega preroka, pa tudi dečva ne bo oblečena v burko. Ravno njena pretirana ameriškost brez enega samega orientalskega detajla, kar priča tudi najavljena naslovnica prve izdaje, je že razburila bolj konservativne tamkajšnje muslimane. Avtorji morajo biti pazljivi, drugače si lahko hitro nakopljejo fatvo. Islam pač ni ikonografska religija, saj naj bi kakršnekoli verske podobice odvračale pozornost. Nas zanima, kdaj se bo nova Gospa Čudovitost pojavila v igri ali celo v filmu.





MAGE'S INITIATION **Himalaya Studios za PC, februarja** To je ekipa, ki je štirikrat opozorila nase z zastonjskimi predelavami starih Sierrinih iger. Tedi smo napisali, da bi morali ustvarjalci trud vložiti v lastne, komercialne projekte. Prvikrat so se preizkusili z dogodivščino Al Emmo, zadnjih nekaj let pa zaključujejo tole zmes frpja in pustolovščine. Mage's Initiation ima za vzor, tega nič ne skrivajo, legendarno serijo Quest for Glory. Tudi tu bomo reševali klasične pustolovske orehe in kombinirali predmete, obenem pa se še borili, prožili uroke in izpopolnjevali lik. To bo najstniški coprniški vajenec, ki bo za mojstrski izpit moral prinesti lusko grifinovega jajca, rog troroga in himen od He-Mana princese. Pot ga bo vodila po mnogih fantazijskih deželah, cesta bo razvejana, čez reko pa bo mogoče priti po mostu ali pod njim. S tem metaforično oznanjamo obljubljeno večrešljivost problemov. Ta bo izhajala tudi iz štirih vej elementarnih magij, zato bo nemara moč vodo upariti ali zamrzniti. Copranje bo nasploh neprestano, tako uporabniško kot bojevalno. Kako točno bodo videti spopadi s številnimi pravljičnimi bitji, pa še niso pokazali. Ker so na Kickstarterju nafehtali precej več, kot so želeli, bo igra dolga, široka, govorjena in polna vmesnih risankastih animacij. (lf)





HEROES OF THE STORM **Blizzard za PC in mac, prej kot Titan** Če je kdo dobil idejo, da bi bila Diablo in Arthas lahko dobra kolega, bo vesel, da ju bo skupaj gledal v večigralski strategiji Heroes of the Storm, ki bo na kupu zbrala Blizzardove junake. Za imenom se skriva nekdanja Blizzard Dota, ki pa bo izvirno Doto posnemala manj, kot smo pričakovali. Povzela bo osnovo, torej gruči junakov, ki se bosta stepli na od zgoraj gledanem bojišču in si skušali uničiti glavno trdnjavo. Srž bo tesno ekipno sodelovanje, saj bodo morali igralci kombinirati veščine različnih herojev. Paladin Uther bo denimo zdravilec in Kerriganova ašašinka. Od tu pa bo šel HotS po svoje. Kart bo veliko vrst in na eni bo na primer treba iz kostkotov sestaviti velikega golema. Tudi last hitov in opreme ne bo. Namesto nje bomo veščine krepili s talenti ob levelanju. Špil bo free to play s kupovanjem kožic, ni pa še jasno, ali bo treba nabavljati tudi like. Trenutni repertoar osemnajstih se bo hitro širil, šušlja se celo o izgubljenih vikingih! (ag)





ASSETTO CORSA **Kunos Simulazioni za PC, 2014** Resne simulacije vožnje imajo ozek, a zagret krog ljubiteljev, ki jih zanima le eno: zvestoba pravi izkušnji. Italijanski Kunos so v tem že doma, saj imajo za sabo dobro sprejeti NetKar Pro, ki je dosegel uspeh brez licenčnih avtov. Slednji so osrednja privlačnost Assetta Corse, NetKarove evolucije, ki so jo v obliki plačljive bete (early access) predčasno dali na Steam in pri zahtevni dirkaški skupnosti poželi aplavz. Igra, katere naziv pomeni 'dirkalno nastavitev', že v tej obliki vsebuje hude štirikolesnike, kot so Pagani zonda R, KTM x-bow in ferrari 458, ter lasersko skenirane proge, med njimi Mugello in Silverstone. Izkušnja v menijih in na progi je pusta in stroga, ampak ta šoferijada je ponosna zlasti na poškodbe, modanje, detajlne kabine in napredni model pnevmatik. Hrzanje stotin konj pod ritjo se krasno prenaša v vožnjo, kjer pri vožnji na robu lepo čutiš, kako težko je krotiti motorizirane beštije in kako malo manjka, da letiš s proge. Nakar zvoziš ovinek, postaviš rekord in si srečen. Več ne potrebuješ. (sn)

LEGO THE HOBBIT **Warner Interactive za vse sisteme, spomladi** Deset let po zadnji hobitigrici dobivamo nov pohod kosmatonogca, čarodeja in trinajstih škrateljcev iz Šajerske prek Razendela, Meglenega gorovja in Mrkolesja do končnega cilja, Gore oziroma Ereborja. Tokrat v obliki lego kock, katerih otipljivi kompleti se izredno dobro prodajajo. Ker ima igra tudi slikosučno licenco, bodo vključeni dogodki iz prvih dveh filmov. Receptura je poznana: prisrčno poskakovanje pritlikavih lego stricljev, mečevanje z grdini in pajki, sestavljanje kockastih struktur, iskanje skrivnosti in pestra raba različnih sposobnosti likov. Teh bo, kot veleva običaj, veliko in večina jih bo imela sebi lastne poteze. Bombur bo denimo nastavil vamp kot trampolin, Ori bo uporabljal fračo in Gandalf bo ~~pod skupno prho spuščal milo in prožil fireballe~~ metal češarke s plamenčki. Nivoji bodo, kot vemo, precej raznoliki tako po videzu kot dogajanju, zato bo spuščanje v sodih po pragozdni reki drugačna izkušnja od podzemskega bežanja pred grdini ali raziskovanja Elrondovega gejevskega spokojnega doma. Razdeljenozaslonski sodelovalni način je seveda pričakovan. Kot vsakega lego špila, se tudi tega zelo veselimo. (lf)







OCZ najavil bankrot

Kdor se je kdaj ozrl po cenikih shramb SSD, je na njih gotovo opazil vertexe kalifornijskega proizvajalca OCZ. Veljajo za eno tistih ključnih podjetij, ki so pred štirimi leti utrla pot tem hitrim shrambam iz računskih centrov v domove. Zanesenjaki se ga spomnijo že od prej, saj je ob ustanovitvi leta 2002 snoval ramnike za navijalce, nakar se je preusmeril v napajalnike in SSDje. A četudi so se s slednjimi najbolj proslavili, so povzročili njihov zaton. V zadnjih letih so se zaradi slabe zasnove zelo kvarili in podjetju nakopali slab sloves. Konec prejšnjega meseca je moralo naposled razglasiti bankrot. Toshiba je odkupila vso njegovo imovino, a prvinsko zaradi patentov, tako da znamke OCZ spričo slabega slovesa verjetno ne bomo več videli.

Amazonova letalska pošta

Ob najavi Jeffa Bezosa, prezidenta spletnega hipermarketa Amazon, smo najprej pogledali datum. Vendar ne gre za prvoaprilsko šalo: v raziskovalnih laboratorijih dejansko testirajo robotska frčala, s katerimi nameravajo zagotoviti ekspresno dostavo v manj kot pol ure. Oziroma z drugimi besedami: ko oddaš naročilo in se ti mudi, bo varianta dobiti robo domala instantno, dostavil pa ti bo mali helikopterčič. Servisu se bo reklo Prime Air, objava na njihovi strani pa je špekulirala, da bi leteči paketki znali postati realnost že 2015., če bo ameriška letalska administracija sprejela potrebno zakonodajo. Kasneje so jo popravili na bolj realno letnico 2018.



Hardverskih podrobnosti niso razkrili, iz predstavitvenega videa pa lahko sklepamo, da bodo zrakomlati samodejno našli lokacijo in se ogibali oviram ter bodo sposobni nositi le manjše predmete. Kakor se ideja sliši frajerska in futuristična, pa si ne moremo kaj, da bi ne razmišljali o omejitvah. Kako daleč od skladišča, ki ga zagotovo nimajo v vsaki vasi, bodo lahko poleteli? Kaj pa dostava stanovalcem v stolpnicah? Jih ne skrbi, da bi napravico ob pristanku kdo preprosto ukradel, saj ne bo poceni? Tovrstni pomisleki kažejo na to, da gre v prvi vrsti za pridobivanje publicitete.

Iphone poslej tudi pri ~~Mobitelu~~ Telekomu

Kar se je šušljalo nekaj mesecev, se je naposled uresničilo. Od 13. decembra dalje je *'najbolj v prihodnost usmerjeni pametni mobitel na svetu'* na voljo pri našem največjem operaterju. Baje je Apple zaradi ne prav bleščeče prodaje zadnje generacije omilil pogoje. (Simobil ga bo prodajal še naprej). Na policah sta oba modela, torej najžlahtnejši, odtisobralni, 64-bitni 5S in v barvno plastiko odeti prejšnjeletni hardver, zvan 5C. Vseh devetnajst kombinacij barv in pomnilnika ni, je pa na zalogi dovolj vseh treh barv modela 5S, tudi zlate. Natančnih cen nam zaradi Applovih pregovornih restrikcij operater v času pisanja ni smel sporočiti. So pa 'evropske', se pravi verjetno 700 evrov za 16-gigabajtni 5S in stotaka manj za 5C. Obročno odplačevanje je možno. Preden se zapodiš v štacuno, prečitaj naš testis v oktobrskem Jokerju.

Applova vesoljska ladja bo!

Tale naslov je precej '24uren', saj Apple vesoljskih ambicij (še) nima. A spaceship je postalo ljudsko ime za njihov bajeslovni novi center, ki ga je javnosti in cupertinskemu mestnemu svetu predočil Steve Jobs junija leta 2011. Po načrtih bi v samem srcu Silicijeve doline postavili eno najmodernejših in obenem največjih poslopij na svetu: pravilen kolobar premera skoraj pol kilometra, katerega obseg bi prekašal celo največjo zemeljsko hišo, Pentagon.

Obroč, za katerega je že Steve napovedal, da ne bo imel na zunanji strani niti enega ravnega stekla, bodo pričeli graditi zelo kmalu, s predvidenim zaključkom leta 2016. Cena tega megalomanskega projekta je medtem narasla z dveh na kar pet milijard dolarjev, kar je dvakrat več od dubajskega nebotičnika Burj Khalifa in milijon več od njujorškega Freedom Tower-ja. Firmi, ki ima v rezervi sto milijard gotovine, to sicer ne pomeni veliko. A vprašanje je, kako bodo na uresničevanje Štefove preseratorske vizije odreagirali delničarji. Navsezadnje Apple ni več tako dominanten, kot je bil pred nekaj leti.



Mer strukture Apple sicer ni razkril, a obseg tega edinstvenega prstana, ki spominja na vesoljsko plovilo, naj bi bil skoraj poldrugi kilometer. Zagotovo bo imel objekt turistično vlogo in bo Meka za vse appostole, kar današnji štab z znamenitim naslovom Infinite Loop 1 vsekakor ni. V to se je JCT nekoč prepričal.

Čeprav je Apple v največji tajnosti prek neke nepremičninske agencije kupoval zemljišča že lep čas, Steve ni dočakal gradbenega dovoljenja, saj je umrl nekaj mesecev po obelodanitvi svoje vizije. A zdaj so svetniki naposled dali zeleno luč za zidavo. Drugega jim navsezadnje ni preostalo, kajti Applovo vztrajanje v rodnem Cupertinu je zgolj domoljubno in prav nič ekonomsko. Če bi daleč največja firma in zaposlovalec odšel, bi to pomenilo katastrofo za mesto. Je pa Apple vseeno privolil, da bo plačeval nekaj več mestnih davkov, kajti doslej jih je zavoljo svoje krajevne pomembnosti le polovico.

Campus 2, kakor se projekt zaenkrat imenuje, bo v resnici tak, kakršnega sta si zamislila Jobs in eden najbolj priznanih svetovnih arhitektov, Lord Norman Foster. Gigantska štirinadstropna okroglina bo pravzaprav edina stavba na 170 hektarih, kajti vsa podporna infrastruktura, med ostalim parkirni prostori in dovozi, bo pod zemljo. Kar 80 odstotkov zemljišča bo zelenega, vključno z notranjim 'dvoriščem', ki bo merilo nekaj nogometnih igrišč. Planirana je celo zasaditev šest tisoč dreves. Zelena bo ravno tako energija, kajti središče bo v dobršni meri napajano s sončnimi celicami na strehi. Sama zgradba bo imela okoli 300.000 kvadratnih metrov uporabnih površin in bo v pisarnah ter razvojnem centru zaposlovala 14 tisoč ljudi. Zgolj kavarna bo lahko gostila tri tisočake kofetkarjev!



Apple zagotavlja, da bo poslopje v resnici tako, kakršna je maketa. Cena se je v zadnjih letih že podvojila. Nihče ne ve, kolikšen bo znesek leta 2016.

Da bo ob telefoniranju pozimi manj mraz

Hiba kapacitivnih dotikabilnih zaslonov, torej teh na mobilnikih in tablicah, ki delujejo na osnovi prevodnosti prstov, je nezdružljivost z rokavicami. To se pokaže v mrzlih mesecih, ko je treba že za sprejetje klica izpostavljati negovane ročice hladnemu zraku. Ali neuspešno poskušati zadeti ikonico z nosom.

Na srečo so pred časom prišle na trg posebne rokavice, ki imajo v pletenje dodano še prevodno, ponavadi srebrovo nitko, s čimer je omogočeno ekransko prstenje. Ena takih blagovnih znamk je slovenski Ox, pri nas razvita in izdelovana rokavica, ki smo jo testirali ob nastanku pred dvema letoma. Zdaj je gorenjska fabrika material izpopolnila, tako da je rokavica debelejša in s tem mnogo toplejša. Prejšnje so bile namreč damsko tanke in so v najbolj ledenih časih rabile kvečjemu kot podrokavice. Otoplitev tkanine je bila ekonomsko nujna za širitev prodaje v severne dežele, cena pa ostaja nespremenjena: 24 evrov na *Oxgloves.com*. Barvi ostajata črna in srebrno črna.

Rokavice ox niso priporočljive le iz domoljubnih vzgibov, marveč so dejansko na vrhu svetovne ponudbe.



Za prav posebne priložnosti je damam po novem na voljo še 50-evrski model s pravimi kristali Swarovski. Jokerina priporoča!

Tkanina, ki vsebuje karbonsko nitko, je ena najboljših na planetu. To se zlasti pokaže po letu dni uporabe, saj mnogotera, zvečine kitajska konkurenca tedaj že izgublja prevodnost. Za nameček so slovenski grelniki prstov prijetnejši na dotik in manj cenenega videza od denimo znamenitih igloves. Predvsem pa so s preprostim, a elegentnim dizajnom primerni tako za fužinski šuškavac kot za k večerni obleki.

John Carmack je zapustil Id Software

Že avgusta smo poročali, da je John postal tehnični direktor podjetja Oculus VR, projekta, ki ga je navdušil, še preden se je spremenil v eno prvih Kickstarterjevih zgodb o uspehu. A doslej je še nekako ribaril med novim poslom in statusom tehničnega svetovalca pri podjetju Id, ki ga je soustanovil davnega leta 1991. Očitno ne več. Naglavno prikazovalo rift, ki ga preizkušajo mnogi razvijalci, se namreč bliža serijski proizvodnji, kar zahteva celega človeka. Zato je John priznal, da tako ne gre več naprej, in se poslovil od firme, ki je več kot dve desetletji definirala standarde napredne grafike ter nam dostavljala legendarne naslove tipa Doom.



John je pred časom razkril, da se je sicer ukvarjal s snovanjem virtualne čelade. Toda oculus rift je že kot prototip presegel njegove ideje.

Genialnost je Carmack izkazal že leta 1990, ko je sprogramiral prvo gladko večnivojsko pomikanje ozadja za osebne računalnike in ga vnesel v ploščadnico Commander Keen. Potem ga je zamikala trirazsežnost. Wolfenstein, Doom, Quake in njihovi nasledniki so ob izidu brez izjem pošiljali igralce v trgovine po nove računalniške komponente. Carmack pa je v svoje srčke nenehno vnašal funkcije, ob katerih so grafične kartice različnih proizvajalcev izkazale kako prednost pred konkurenco. Quake III je bil več let osrednji test večine hardverskih opisov, tako tiskanih kot spletnih. Kako velik je bil Johnov vpliv, priča dejstvo, da snovalci radeonov in geforcev, pred tem pa voodoojev, določene funkcije v čip vključili po njegovem nasvetu. Ob vsem tem je Carmack našel še čas za raketarstvo, ki ga prav tako ni jemal polovičarsko. Armadillo Aerospace sicer ni tako odmevno ime kot SpaceX Elona Muska, je pa osvojil dve nagradi ameriške vesoljske agencije NASA za sisteme vodenega pristanka na Luni. Trenutno je podjetje v mirovanju in išče dodatne financerje.
Carmack je že nekaj časa razmišljal o tem, da bi virtualno čelado zasnoval sam. Zdela se mu logičen naslednji korak v razvoju trirazsežnih iger, ki omejitev niso več imele v številu trikotnikov na zaslonu in nerealističnosti tekstur. Največjo coklo je predstavljal sam ekran, kajti četudi je bil velik in stereoskopski, prave izkušnje v 3D ni mogel ponuditi. Zato je razumljivo, da je s toliko večjim veseljem pristopil k razvoju relativno poceni rifta. Doslej se je namreč tovrstna tehnologija prodajala za štirimestne številke ali pa je bila zanič. Največkrat oboje. Še kdo pomni futuristično kacigo VFX-1 izpred dvajsetih let? Rift naj bi nasprotno stal 300 evrov.
Id Software se na novico že odzval s sporočilom, da so se s Carmackom razšli prijateljsko, da je delo tako na prejšnjem srčku Id Tech 5, ki je poganjal Rage, kot na nasledniku opravil v celoti ter da imajo množico briljantnih programerjev, ki bodo nadaljevali delo v njegovem duhu. Za usodo podjetja se ne gre bati, ne glede na puhlice pa odhod velikega guruja nedvomno pomeni konec neke dobe. Morda tudi začetek nove.

Uspešna splovitev obeh novih konzol

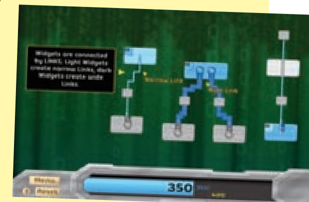
V Sloveniji osme generacije konzol uradno še ni, kajti playstation 4 sem dospe šele 29. januarja, xbox one pa morda nikoli. Toda svetu je to malo mar in splovitev obeh onegajev je bila drugod urnebesna. Tako PS4 kot XBO sta v prvem dnevu dobila vsak po milijon lastnikov, kar je nekajkrat višja številka od splovitve predhodnikov pred sedmimi oziroma osmimi leti. Po svetu je Sony prodal skoraj tri milijone kosov playstationa 4, Microsoft pa teh podatkov še ni izdal – verjetno zato, ker so nižji. Nasploh analitiki napovedujejo (ponovno) večjo bazo igralnih postaj, kar kažejo tudi britanske številke za prvi vikend: playstation 250.000 komadov, xbox 150.000. Zanimivost: wiija U se je v vsem letu na Otoku prodalo le 100.000 kosov oziroma, drugače povedano, v 48 urah je PS4 presegel celotno dosedanjo prodajo wiija U.



Izid xboxa one je po vseh večjih prestolnicah pospremil šov s koncerti, rimskimi soldati, zombiji in zelenimi športnimi avtomobili.

Obe konzoli sta bili na večini koncev praviloma razprodani vnaprej. Vseeno se jih je nekaj malega znašlo na policah in do lastnega primerka se je uspelo dokopati celo nekaj Slovencem, bodisi v Müllerju, bodisi v tržaškem MediaWorldu ali v Avstriji. Ravno v deželi dunajski je bil zabeležen najbolj krvav stampedo naroda na pičlo zalogo playstationov 4. Da se gejmerji zbirajo pred štacunami, ni nič novega, vendar je rulja domala v vseh MediaMarktih zombijaško navalila, podirala police in se grizla v gležnje. Skupil jo je marsikdo in črnjavke so fasali celo Kranjci. Nenavadno vedenje za naše 'hladnokrvne' severne sosede.
Manija okoli obeh novitet je pravzaprav nenavadna, kajti je korak naprej manj očiten kot prejšnjič. Takrat smo vendarle dobili HD, obilje spletnih servisov in blu-ray. Poleg tega oba izdelka na mnogo področjih razočarata, saj imata vrsto pomanjkljivosti in navala nevredne igre. Toda na novo generacijo je narod čakal predolgo, da bi ga to zmotilo. Čas je za next-gen in pika.

DARPA igrificira iskanje hroščev
Eno najbolj zoprnih in zamudnih opravil pri razvoju programov je iskanje napak v programski kodi. Ameriška obrambna agencija za napredne raziskave DARPA k temu pristopa na nov način. Razvili so namreč več miselnih iger, ki jih je moč igrati v brskalniku ali na ipadu. Uganke v njih temeljijo na konkretnih težavah v kodi. Postopek, ki ga igralec ubere do rešitve, hkrati v programskih vrsticah označi problematične dele. DARPA računa, da bodo njihove igrice, ki jih najdete na strani *Verigames.com*, lov na hrošče izdatno olajšale, če se bo le nabralo dovolj uporabnikov. Ker so čisto simpatične, to niti ne bi smel biti problem.



South Park o playstaion 4 in xbox one
South Park, ki se vselej bavi z aktualnimi tematikami, se mnogokrat dotakne naših področij, naj gre za igre ali filme. Splovitev novih konzol seveda ni bila izvzeta. Trey in Matt sta dogodek mojstrsko povezala z Igro prestolov in zloglasnim črnim petkom v trodelno nadaljevanko. V sprva lokalni spor otrok, ali kupiti xbox one ali playstation 4, se vmešata Kaz Hirai in Bill Gates, ki osebno podpreta vsak svoj tabor. Pri tem Bill zaradi nesposobnosti kratkomalo zakolje Steva Ballmerja. Nad dogajanjem bdi eminenca George R. R. Martin, a starega perverzneža ne zanima nič drugega kot kazanje svojega wienerja. Edina, ki hoče vojno preprečiti, je animejska princesa Kenny. Dan, ko se prične največji nakupovalni spopad v letu, pa je vse bliže …



Risanka, ki med vrsticami reklamira prihajajočo southparkovsko frpjko The Stick of Truth, postreže z mnogo globokoumnimi mislimi na rovaš naše branže. Recimo: *"When you pre-order a game, you're just commiting to pay for something that some assholes in California haven't even finished working on yet. You know what you get for pre-ordering a game? A big dick in your mouth!"* Ogleda obvezno trilogijo (sezona 17, epizode 7, 8 in 9) najdeš bodisi na *Southparkstudios.com*, bodisi pri bratu piratu.

Cineplexx prvi s HFR-3D-4K-predstavami
HFR je novost, s katero hoče filmska oziroma kinematografska industrija privabiti gledalce. Kratica pomeni high frame rate in v praksi pomeni dvojno število zajetih in prikazanih sličic na sekundo, 48 namesto obstoječih 24. Čeprav je tak zaenkrat le Hobit, je Cineplexx z ustreznimi projektorji opremil nekatere dvorane v Kranju, Celju in Mariboru. Prva podalpska demonstracija nove tehnologije bo drugi del škratje pustolovščine, Smaugova pušča. Mi povečane gibalne ločljivosti nismo izkusili, saj je bilo novinarsko prikazovanje v klasični tehniki. A spletni komentarji večine gledalcev na tujem niso baš pozitivni. Vsi sicer poudarjajo očitno svilnatost in ostrino animiranosti, vendar grajajo celovito izkušnjo, ki se zdi premalo filmska. Zaenkrat so na HFR-spisku le še novi Možje-X in Avatar 2.

15TH ANNIVERSARY

SVET JE

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

že naprodaj
06. 12. 2013

PS3

si.playstation.com gran-turismo.com

POLYPHONY DIGITAL

3
www.pegi.info

TVOJA STEZA

Vemo, da bi rad dirkal. Zato se podaj v svet, kjer si dobrodošel in kjer je mogoče vse. Čaka te več kot 1200 avtomobilov in nad 30 okolij za steze. Predvsem pa svoboda, da igraš tako, kot sam želiš, da na lastno pest izbereš naslednji iziv in uživaš v tekmovanju – ne glede na to, kam te ponese.

V vsakem od nas živi voznik, toda Gran Turismo 6 bo za vekomaj spremenil način, kako dirkamo.



Napadi virtualnih orkov sredi resničnega potepanja po gozdu ali zgolj na mizi dnevne sobe so morda bliže, kot si predstavljamo. Aggressor opozori na častihlepne projekte očal za prirejeno resničnost, ki napovedujejo futuro.

Poigravanje z navideznim

S sodelavcema vama je dolgčas. On potegne lasersko puško in mimo buče ti zleti farbovit žarek. Vržeš se pod mizo, v roki materializiraš lastno pokalico in vrneš milo za drago. Tajnice vaju nejeverno gledajo, saj pušk in izstrelkov ne vidijo. Gre za navidezne elemente, ki so vama jih v vidno polje narisali hi-tech naočniki. Ali pa manj igračarski primer. Kupuješ oblačila in si jih v zrcalu ogleduješ na sebi, ne da bi katerokoli v resnici pomeril. Oziroma urejaš sobo in ti očala oziroma zaslon tablice v prazen prostor vstavljajo navidezno pohištvo.

Dodajanju navidezne vsebine resnični sliki sveta pravimo obogatena resničnost ali augmented reality, AR. Zaenkrat je področje v povojih, vendar se na njem dogaja marsikaj in bo v bližnji prihodnosti nekaj samoumevnega. V primitivnejših, nerodnejših načinih je že med nami, recimo v igrah in mnogih aplikacijah za mobilnike. Fon usmeriš v nočno nebo in na zaslonu se jasno označijo gledane zvezde, med videočvekom pa si nad glavo dodaš svetniški sij. No, za pripetljaje iz uvoda bo treba storiti še kak tehnološki korak naprej. Ravno to kanita napraviti projekta s Kickstarterja, ki obljubljata, da se bomo morda že v bližnji prihodnosti lahko počutili kot Robocopi.

Specialni naočniki

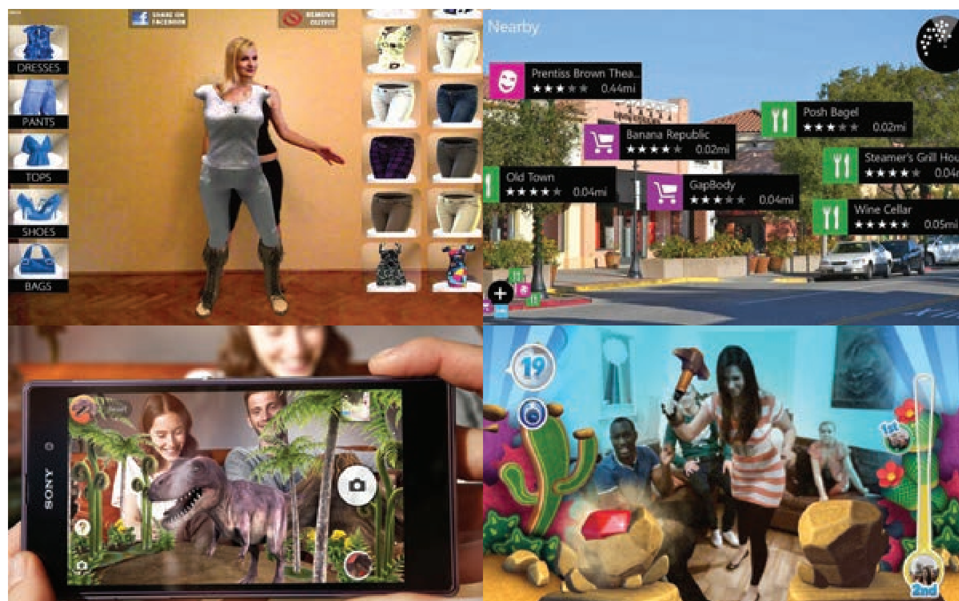
Obogatena resničnost se je rodila kje drugje kot v vojski. Izhaja iz prikazovalnikov v vojaških letalih, ki jim pravimo HUD – Head-Up Display. Ni nenavadno, da je ameriški profesor Tom Caudell izraz leta 1990 skoval ob izdelovanju naglavnega prikazovala za pomoč letalskim mehanikom, da so laže zvezali žice. A tiste naprave so bile ogromne in neprimerne za vsakdanjo rabo. Krepitev resničnosti se med nami namesto tega udomačuje skozi telefone, konzole in spletne kamere. Druščina naslovov za playstationovo kamerico eyetoy je AR v dnevno sobo pripeljala že pred desetimi leti. Danes imajo mnoge trgovine s kockami Lego kamero, ki ji pokažeš kodo na embalaži, nakar ti zaslon na škatli, ki jo držiš v roki, pokaže sestavljen model v naravni velikosti. Mobitel ti pri sprehajanju po tujem mestu na sliki ulice pokaže, v kateri smeri je najbližji bankomat, ali tvoji punci na posnetek doda rožičke. Vse to je obogatena resničnost.

Gledanje na zaslon tablice ni primerljivo s prizori iz znanstvenofantastičnih filmov, ko junak z gestami rokuje z objekti v prostoru. Prirejena resničnost prestavi navzgor, ko jo vdelaš v naočnike. Ne le, da lahko tedaj prirejaš celotno vidno polje, marveč imaš roke proste. Kirurgom se pri rezanju ljudi v realnem času označujejo žile in avtomehanikom žice. Ljubiteljem frpjk se na vrtu zaredijo goblini, in to v 3D. Ali pa se šef, ko ga gledaš skozi očala, vselej spremeni v animiranega pasjeglavca.

Na to je moč nato dodati sloj interaktivnosti, saj imajo očala tudi kamere. Tako se ti pred očmi v vsakem danem trenutku pojavi lebdeči mahalni vmesnik v slogu Minority Reporta ali pa se greš virtualno lončarstvo in v zraku modeliraš 3D-posodo. Nekaj poskusov v pasivno smer je bilo že izvedenih, zdaj pa se veliko prahu dviguje okoli kickstarterjevskih naočniških projektov castAR in spaceglasses. Oba sta uspela in oba napovedujeta manipulacijo z digitalno vsebino.



Tonyju Starku za manipulacijo navideznega prikaza ni treba uporabljati očal, saj je on pač Tony Stark. Mi bomo za začetek potrebovali pomagala.



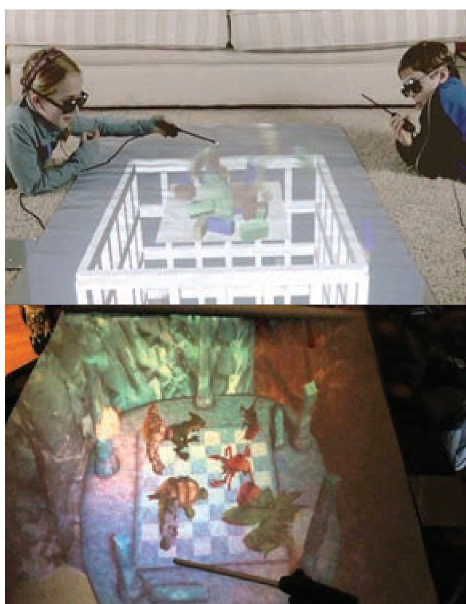
Če se po prikazu z živimi ljudmi in resničnimi prizorišči raztepejo take dodatne aktivne podobice, je to obogatena resničnost. Ne gre le za zabavo, kot sta igra in afnarija spodaj, marveč za uporabna orodja. Levo zgoraj je digitalno pomerjanje oblačil, desno pa nekaj, česar si vsakdo želi na potovanju po tujih krajih.

KAJ NI OBOGATENA RESNIČNOST

Pod AR po definiciji ne sodijo statične informacije, ki ne obogatijo oziroma ne popačijo resničnosti. Naočniki google glass se zato ne štetejo kot AR-priprava, saj gre v dobršni meri le za nekakšen HUD, ki ti v delček vidnega polja servira obvestila. Prav tako izboljšane resničnosti ne gre mešati z navidezno resničnostjo, pri kateri je vsa slika izdelana umetno. VR-čelade, kot sta stari VFX in prihajajoči Oculus rift, niso AR, saj nimajo ničesar od resnične resničnosti. In na kraju gre poudariti, da podobice, ki jih gledamo skozi AR-očalnike, niso hologrami, kakor to občasno navajajo. Holografija je drugačen, zapleten postopek prostorskega prikaza, ki ga ne uporablja noben od tu navedenih izdelkov.

CastAR

Pod tem imenom razvijajo igralno usmerjeno navezo očal z mikroprojektorji in kvadratnega metra namenske podlage. Naglavni dodatek projicira podobe na odbojno površino, nakar skozi utripajoče špegle vidiš sceno v tri-de. Naključni mimoidoči seveda vidi le zmazano sliko. Za interaktivnost skrbi plastična 'čarobna paličica', s katero navidezne objekte drezaš, na primer premikaš tankce po bojnem polju. Za globlje igranje bo moč nabaviti RFID-podlago, na katero boš dal figurice in okoli njih recimo zgradil temnico za špil Dungeons & Dragons. Tako namiznico bo moč igrati po internetu in bo skozi naočnike videti kot tisti hologramski šah, s katerim se ubadata Chewbacca in C-3PO v Vojni zvezd. Najlepše je, da takih igrač, ki jih je navidez polna miza, ni treba pospravljati!
Poseben bonus očal castAR je dodatni modul z zaslončki, ki ga poveznemo čeznje, s čimer jih spremenimo v VR-napravo. Tako dobimo stereoskopsko sliko neposredno pred očmi, kar bo uporabno za uživanje v filmih. Merilniki pospeška pa bodo omogočali gledanje naokoli v prvoosebnih špilih.



Četudi bo castAR podobice projiciral navzven, bo ostro sliko kazal le nosilcem naprave, dočim je mimoidoči ne bodo dobro videli. Hiba je tudi potreba po namenski odbojni podlagi. Načrtujejo pa že pravo AR-izvedenko s projiciranjem na stekelca.

Ambiciozni projekt, ki izhaja iz ameriškega podjetja Technical Illusions, sta zasnovala Jeri Ellsworth in Rick Johnson po tistem, ko sta zapustila Valve. Idejo sta dobila že tam, vendar se stric Gabe in druščina za njuno prototipno zamisel niso ogreli. Nemara zato, ker je nekam polovičarska in coklasta. CastAR namreč ni prava, samostojna AR-naprava, saj je pripet na podlago in na PC, zato ga ni moč uporabljati ne na ulici, ne na vlaku. Pravzaprav sploh ne gre za obogateno resničnost, marveč prej za tako imenovani 'mediated reality', pri katerem digitalni vsebini ni treba biti v kontekstu z okolico.
Najbrž so se za tak pristop odločili zavoljo cene, saj naj bi osnovni komplet podlage in čezučnikov veljal 140 evrov, čarobna palica pa 70. Uporabniki na sejmih so bili nad demonstracijo navdušeni, vendar je vprašanje uporabnosti in praktičnosti na mestu. Takisto podpore, ki je pokončala prenekateri tak onegaj, saj o konkretnih igrah malo vemo. Na kraju bodo zadevo zagnojili še s kako žično povezavo ...

Spaceglasses

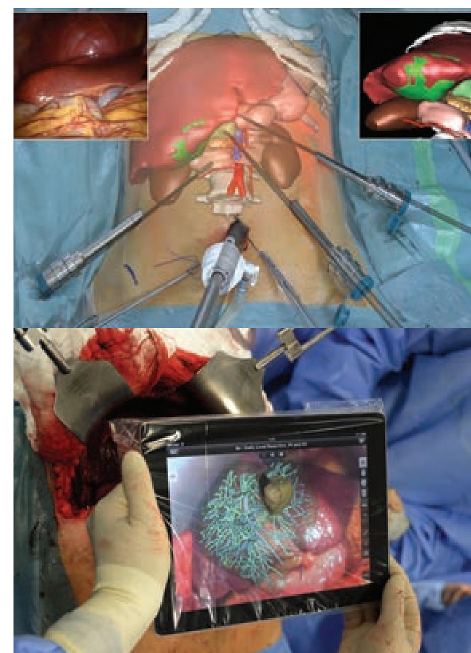
CastAR je sicer zanimiv, vendar kljub interaktivnosti omejen koncept. V Silicijevi dolini pa nastajajo tudi samostojna interaktivna AR-očala. Zamisel se je porodila študentu izraelskega rodu Meronu Gribetzu, ki je tamkaj ustanovil podjetje Meta in izdelal prototip, podoben delavskim zaščitnimi očalom s pripetim kinectom. Njegova ideja je naveza naočnikov, ki imajo sliko neposredno na lečah, in globinske kamere. S tem želi uporabniku omogočiti, da bi z rokami navidezno vsebino tudi 'zagrabil'. Gribetzu so za navdih rabili filmi o Iron Manu, kjer Tony Stark po sobi igraje premetava navideznoresničnostno vsebino. “Takšno izkušnjo bi rad približal sleherniku,” pravi nadebudni izumitelj.
Na tak način bi gobline klestil z gorjačo, ki bi jo očala položila v tvoje roke, ali se streljal s prijatelji kot v uvodni priliki. Napravi bi kar s prstom pokazal, kateri del scene te zanima. Navidezno predmetovje bi lahko ročno oblikoval, kot predvideva eden od demonstracijskih primerov. Neljub detajl je, da vesoljski špegli procesorsko še niso samozadostni in morajo biti s kablom povezani z računalnikom za pasom. A ljudje so se za zamisel vseeno navdušili in Meti je Kickstarter poleti lepo uspel. Nafehtali so dvesto jurjev, dvakrat več od želenih.
Na njihovi strani Spaceglasses.com so na voljo v prednaročilu za 667 ameriških dolarjev. Toliko, kot sta Jobs in Wozniak hotela za appla 1, pravi Gribetz, ki ne skriva težnje po uspehu, kakršnega so imele ikone Silicijeve doline. Poleti se je njegovi ekipi pridružil raziskovalec Steve Mann, ki ga označujemo za očeta oblačljivih računalnikov. Prvi izdelki bodo v roke prednaročnikov romali januarja, v približno dveh letih pa naj bi se po načrtih skrčili na velikost, ki na ulici ne bo privabljala začudenih pogledov.



Metini konceptni primeri za naočnike, kot je ročno oblikovanje predmetov, so navdušujoči in si jih vsekakor oglej na Spaceglasses.com. A podjetje priznava, da so to še njihove želje. Šah na vrhu je bil denimo pred dvema mesecema 'končan 70-odstotno' in ga kanijo izpopolniti do prihoda izdelka.

Resničnost iz škatlice

CastAR in spaceglasses nista edina tovrstna projekta. Podobni slednjim so prototipni naočniki podjetja Atheer Labs, ki pa zanje še ni sprožilo prave promocijske kampanje. Opozoriti velja, da gre za tvegane in ambiciozne podvige, ki se še vedno lahko klavrno sesujejo v prah. Večina konceptnih demov iz Metinih videov na primer v realnosti obratuje 'le delno'. Toda zanos avtorjev in odziv ljudi na Vritbrcaču kažeta, kam gre prikaz digitalne vsebine.



Spodaj je bolj arhaična inačica AR v operacijski dvorani, kjer mora kirurg rokovati s tablico. Zgornjo obliko bodo omogočili naočniki. Verjetno bo s tem laparoskopija, kjer operacija poteka le skozi nekaj lukenj, postala še učinkovitejši poseg.

Za podalpskega bralca je vse to še precejšnja fantastika, toda v Čezlužju se AR naočniki že nekaj časa prodajajo, resda za profesionalne namene in štirimestne številke. Špegli podjetja Vuzix, ki je tod doslej oralo ledino, stanejo najmanj dolarskega tisočaka. Med najbolj zagretimi kupci naših prvih prototipov so kirurgi, pravi Gribetz. Obogateni prikaz bo koristil tako resnim delavcem, kot so že danes mehaniki, ki bi se drugače v kolobociji kablov v avtu izgubili, kot zabavi. Le tega še ne povedo, kako bomo z mahanjem ukazovali očalom, ne da bi sosedu na avtobusu iztaknili oko. In pa, če se bo dalo taščo izrezati iz vidnega polja.

Quattro se ozre po seriji, ki je pri Jokerju nikoli nismo posebej čislali, četudi je bila rekorder po prodajnih številkah.

RAZKAJENA MEGLICA

To je Myst, družina prav posebnih prvoosebnih pustolovščin. Prvenec so pred jubilejnimi dvajsetimi leti neopazno splovili na macih in ga nato hlastno predelali za PC. Tako na hitro, da ni izkoriščal polne ločljivosti, ampak je sliko uokvirjal masten črn rob. Toda ljudstva to ni brigalo, kajti Myst so nasneli na CD, takrat čisto frišen medij. Skupaj s Sedmim gostom (glej rumplkamro v Jokerju 229) sta bila obvezen repertoar vsakogar, ki se je takrat izprsil za vrtiljak zgoščenk.

Bratje mlinarji

Meglica se je najprej valila po glavah Robyna in Randa Millerja. K sodelovanju sta pritegnila še tretjega brata Ryana in peščico oblikovalcev, da so skupaj ustanovili tvrdko Cyan. Kapital so nabirali z otroškimi igrami za založnika Brøderbund, vmes pa delali avanturo, ki bi pritegnila odrasle. Vendar ne okorelih igralcev, ki so tistikrat slinasto čakali na izid Dooma, marveč takih, ki jih igre niso zanimale, ker niso bile na intelektualnem nivoju klasičnega romana ali filma. Zato je moral biti Myst očesu dopadljiv, možgansko zahteven in predvsem čimbolj enostaven za igranje. Nobenega inventarja, nikakršnih dialogov, le klikanje z miško po zaslonu. Čisto po applovsko.



Do takrat nevidena estetskost trirazsežnega otočja je presegala tako računsko moč računal kot količino podatkov, ki jih je sprejel CD. Zato so premikanje udejanjili skozi 2500 sličic.



Že naslovnici Mysta in Rivena sta kupcu dajali vedeti, da se podaja v skrit svet, ki nima z našim planetom ničesar skupnega. Vrata v njemu lastno realnost, ki jo bo videl skozi svoje oči.

Za tisti čas je bilo zlasti kul, da si gledal nekako tako, kot dandanes v Google Street Viewu. Stopil si naprej, se obrnil levo ali desno in ob tem imel občutek, da se dejansko sprehajaš po 'mističnem' otočju. Tako so do polnega izraza so prišli zunanji razgledi, kjer smo uzrli svetišča, morje, gore in gozdove. Ej, pisalo se je leto 1993 in kar je danes PS4, je bil tedaj PC s cedejem! Opustelost vsega je ustvarjala samotarsko vzdušje, ki je bilo nekaterim blazno dolgočasno, drugi pa so se zaljubili ravno vanj.

Myst nas je postavil v vlogo Tujca, ki se ob prebiranju knjige naenkrat znajde na nenavadnem otočju. Ko skuša najti pot nazaj, naleti na knjižnico, kjer sta v buklah ujeta sinova znanstvenika Atrusa. Prosita ga, naj ju spravi nazaj v svet, saj je njun oče bojda mrtev. Tako se nič hudega sluteči Tujec odpravi raziskovat, pri čemer pa ugotovi, da Atrus še zdaleč ni hin in da njegova poba nista nikakršna angelčka ...

Sem sploh kaj naredil?

Srž igre je bilo torej sprehajanje po samotnih otokih, imenovanih Ages – dobe, in reševanje ugank. V zameno si dobival kosce zgodbe o prismuknjenem modrecu, ženi Catherine in sinovih. Ohlapna navodila za rešitev so bila skrita v knjigah in drugih Atrusovih zapisih. Miselni orehi so bili široki, dostikrat razsejani po več otokih, imeli pa so to grdo lastnost, da niso dali praktično nobenega povratnega odziva. Že na prvem otoku je kup stikal, ki smo jih besno preklapljali, četudi nismo imeli pojma, zakaj, ker se ni zgodilo nič. Tako si lahko le slepo sledil najdenim namigom in upal, da si vse postoril prav. V nasprotnem primeru si se vrnil na začetek, mrzlično bral zapiske in skušal najti napako. Včasih pa niti to ni bilo dovolj. Lep primer je glasbena uganka, ki je odklenila prehod do zadnjega otoka, Selenitske dobe. Ni bilo dovolj, da si na klavir zaigral melodijo, prej ga je bilo treba z drsniki uglasiti. Enostavno za človeka z odličnim posluhom ali konkretno glasbeno izobrazbo, a marsikdo se je tam brezupno zataknil.



Čeprav je pot skozi igro terjala obilico napenjanja možganov, pravih logičnih ugank ni bilo. Vse podatke si lahko izbrskal iz knjig in drugih zapisov, le pravilno si jih moral povezati.

Mistične epizode

Na otočje **Myst** smo prvikrat zakoračili septembra 1993. Čudovita estetika, s katero je bil zmodeliran otok, je privabila množice, ki so lahko znancem demonstrirale moč CD-Roma. Spet drugi so v samotnem blodenju po arhipelagu doživljali zen katarzo. Ocenili smo ga v Jokerju 11 in mu dali 75. Takrat se nas je še dalo očarati – skupaj s šestimi milijoni ostalih. Še danes je to mystična prodajna številka.



Riven: A Sequel to Myst je izšel leta 1997 na petih ploščkih. V Jokerju 59 smo mu prilepili oceno 40. Igranje je ostalo enako, vkup z neodzivnimi puzlami. Niti pametnega kazalca, ki je takrat v prvoosebnih avanturah že veljal za standard, ni bilo. Smo pa dobili prismuknjeno nadaljevanje štorije, v kateri smo šli reševat Atrusovo ženo Catherine. Razlog za našteto je bila Randova trma, saj se ni zmenil za napredek v industriji in je vztrajno ponavljal, da ljudje pač hočejo Myst in ga bodo tudi dobili. Riven so prodali v več kot štirih milijonih izvodov.



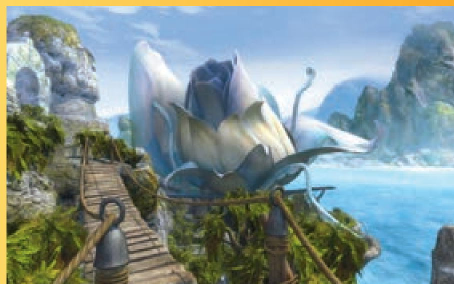
Mysta III: Exile (Joker 95, 40) niso naredili pri Cyanu. Novi založnik Mattel, kasneje Ubisoft, je delo zaupal skupini Presto, ki je imela za sabo odlično serijo Journeyman Project in modernejši prvoosebni srček. Ta je premikanju po korakih dodal panoramske poglede, pameten kurzor in spretnejše animacije. A igro so nedoumljivo pohabili, da bi bila bolj podobna predhodnicama. Končna številka dveh milijonov prodanih iger vključuje različici za PS2 in xbox.



Uru: Ages Beyond Myst (Joker 127, 60) je bil Randov poskus udejanjenja velikopotezne ideje o večigralskem svetu. Končno si je dal dopovedati, da moderne igre potrebujejo določene novosti. A še vedno je vztrajal pri neodzivnih ugankah. To je večigralskemu delu, ki naj bi vključeval celo uporabniško ustvarjene puzle, tako zavdalo, da so ga pred izidom odrezali. Večkrat so ga skušali oživiti, a so jih igralci, razen zagrete peščice, že davno zapustili. No, Cyan še vedno poganja strežnik in igra je danes zastonj. Isto velja za Myst Online, za katerega so odprli izvorno kodo in jo dali v upravljanje skupnosti.



Četrti del s podnaslovom **Revelation** (J138, 60) je Ubisoft izdelal v lastni režiji, da bi rešil ime, ki ga je Uru zabil v tla. Končno smo se po svetu premikali bolj zvezno in vdelali so namige ter dnevnik, kamor so se zapisovale pomembne najdbe. Še z lastnimi slikami si ga lahko opremil. Razočarala pa je zgodba, v kateri ni bilo nobenega razodetja, le ponoven lov za žlehtnima Atrusovima sinovoma.



Sedaj bolj pohlevni Rand Miller je po propadu večigralske vizije sprejel naročilo za izdelavo petega, sklepnega dela. **End of Ages** (J148, 38) je uporabljal podoben srček kot Uru, torej prosto prvoosebno premikanje, pripadniki stare šole pa so za prvinsko izkušnjo lahko preklopili na diapozitive. No, vračilo franšize Cyanu je bilo bolj prekletstvo kot labodji spev serije. Tik pred izidom so avtorji skoraj šli pod rušo, na koncu pa dostavili zblojenost, ki ne samo, da ni zadovoljivo sklenila štorije, temveč je igralca imela za bedaka z dvema od treh možnih koncev.



Leta 2000 smo dobili dve predelavi izvirnika. **Myst: Masterpiece Edition** je prinesel ozaljšane diapozitive, pa še vmesne prehode, ki so oponašali premikanje, so dodali. A bil je le predpriprava za **RealMyst**, prosto sprehajanje v 3D. Ideja je bila smela, navsezadnje so to hoteli napraviti že od vsega začetka. Vseeno je špil pogorel zaradi premikanja, saj si kot pred sedmimi leti vse počel z mišjo, in za tisti čas strojne zahtevnosti. Robyn Miller je priznal, da je bil špil velika napaka. Enako sem menil v Jokerju 90, kjer sem jo ocenil s 50. Vendarle bi danes, če bi že hotel igrati katero od različic Mysta, izbral prav slednjo.

Celokupno je bil Myst nadpovprečno težek in marsikateri od šestih milijonov kupcev ga je imel predvsem za kazanje zavistnim kolegom, kako kul so igre na CD-ROMu. Ali pa se mu je prašil na polici. Hkrati je prerasel v simbol inteligence, kajti če si rekel, da igraš Myst, so te samodejno imeli za intelektualca. So pa bili tudi taki, ki so nadvse uživali v opustelosti, minimalizmu in obskurnih puzlah. En od njih je bil Richard Garriot, stvarnik odlične frpjske serije Ultima.

Doba eksperimentiranja

Prodajni rekord Mysta so presegli šele The Sims leta 2002 in logično je, da je Randu uspeh stopil v glavo. Pri klepanju nadaljevanj se Cyan niso niti malo ozirali na kritike medijev in igralcev, kar se jim je maščevalo. Že pri nadaljevanju, Rivenu, so doživeli četrtinski osip, dasi so vanj vložili štiri leta dela in desetkrat toliko denarja kot v prvenec, ki jih je izstrelil med zvezde. Šušlja, se da so porabili okrog deset milijonov dolarjev, kar je bila za tiste čase hudo visoka številka.



Prismuknjeni Atrus (igral ga je kar Rand Miller) je edini lik, ki ga najdemo v vseh petih igrah. Nasploh so srečanja z živimi osebami skrajno redka, pogovori pa enosmerni, saj Tujec (vi) molči.

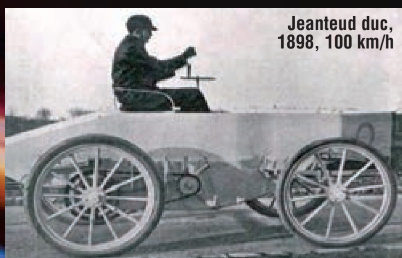
No, tistikrat se jim je vložek še povrnil, potem pa so ga orenk pokronali. Tretji del so namreč zaupali drugemu studiu, ki je reč konkretno zavozil. Od kod ta odločitev? Rand je vse zaposlene v studiu potreboval za večigralski projekt Uru, ki se naposled ni prijel. Tako kot se ni v 3D-srček prestavljeni realMyst, saj so ga kupci videli kot molžo izvirnika, ne kot končno uresničitev vizije, ki je bila leta 1993 še neizvedljiva. Cyan je naposled ostal brez denarja. Založnik Ubisoft je skušal nekako rešiti situacijo in jim financiral izdelavo zadnjega dela (četrtega so naredili v montrealskem studiu, ki nam danes izdeluje Assassina), vendar je bilo prepozno. Slovo od serije je bila bolj pogrebna koračnica kot zahvala zvestim kupcem.

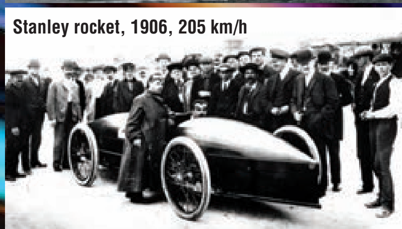
Zaton velikana

Kljub neslavni pogibeli je seriji še danes predanih veliko igralcev, ki podoživljajo prve korake v CD-dobo. Zaradi tega dobivamo vedno nove inačice prvih dveh delov, ki sta najboljša. Praktično ni platforme, ki je Myst ne bi obiskal, od računalnikov in sobnih konzol do ročnih drkalic. Od letos jih lahko igramo tudi na iphonu in ipadu, kjer ju cenijo na 3 oziroma 4 evre, začuda pa nista na androidnih napravah. Za PC boš na Steamu odštel 6 bruseljskih, zato se ju nemara bolj splača pograbiti na Gog.com, kjer prihraniš evro.
Je vredno? Menim, da ne. Čeprav je število prodanih Mystov že preseglo deset milijonov, je bolje ohraniti lepe spomine nanj. Že leta 1993 smo imeli naprednejše in boljše pustolovščine, danes pa je ta razkorak le še večji. Četudi moram priznati, da si ob prenasičenosti modernih iger včasih zaželim, da bi spet lahko šel v kak skrivnostni samotni raj.

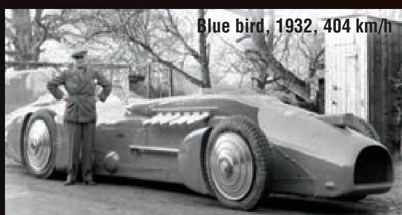
V šoli se pogovarjajo o hitrosti. »Formula!« »Avion!« »Raketa!« vzklikajo otroci. »To so same hitre reči, a nekaj je še hitrejše,« namiguje učiteljica. »Misel,« naposled ugotovi Metka. »Ja, misel je najhitrejša.« »Ne, pa ni. Nekaj mora biti še hitrejše!« vzklikne Febek in nadaljuje: »Včeraj sem poslušal pred vrati od spalnice, pa sem slišal očija, ki je rekel: 'Mater, danes mi je prišlo pa hitreje, kot sem mislil!'«

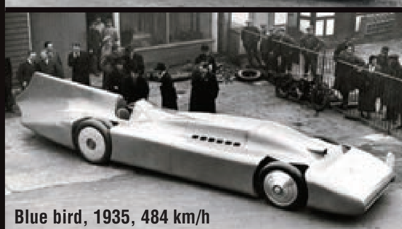


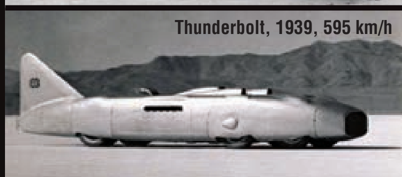

Jeanteud duc, 1898, 100 km/h


Stanley rocket, 1906, 205 km/h

1. Zgodovina avtomobila se je pričela (tudi) z električnim pogonom. Tole je jeanteud duc iz predprejšnjega stoletja, ki je prvi peljal sto na uro! 2. Parni stroj, ki je spočel industrijsko revolucijo, je ravno tako prišel v cestna vozila. Čeprav si je domala težko predstavljati, bi bila tale več kot sto let stara Stanleyjeva parna raketa dandanes vseskozi na prehitevalnem pasu z 205 na uro. Da ne boste mislili, da je moral voznik metati v peč drva ali premog –pod bojlerjem je gorel uplinjen bencin.


Blue bird, 1932, 404 km/h


Blue bird, 1935, 484 km/h


Thunderbolt, 1939, 595 km/h


Railton Mobil Special, 1947, 634 km/h

1. Modri ptič, ki je peljal 404 km/h, je imel mašino s 23900 kubičnimi centimetri, 12 valji in 1450 konji. Dolg je bil 7,6 metra in tehtal je prek štiri tone. 2. Zadnjega blue birda, tistega, ki je pičil 300 mph, je gnal 36,7-litrski kompresorski Rolls-Roycev dvanajstak z močjo 2300 konj. Za boljši oprijem so zadaj namontirali dvoje koles. Dolžina vozila je bila 8,2 metra. 3. Ptičev tekmec, 7-tonski, 6-kolesni Thunderbolt je povezal dve Rollsovi mašini, ki sta vkup zmogli skoraj 5000 konj. 4. Štirikolesno gnani povojni Cobbov Railton Mobil Special je bil tako kot predhodniki naphan s 24 letalskimi cilindri. Zavijanja seveda ni poznal, voznik pa je sedel na špici.

Ne bom delal filozofskega uvoda o tem, kako se človek že od pamtiveka samodokazuje in peha za mejniki. V naravi nam je, da hočemo za vsako ceno vedno več. Sem sodi tudi vse hitreje. Kategorij hitrosti oziroma rekordov je brez števila. A četudi dirkamo z vsemi možnimi pripravami, je najbolj prvinski oziroma specialni tisti, ki ga človeško telo doseže brez pomagal. Njegov aktualni nosilec je jamajški tekač Usain Bolt, ki za nekaj sekund reže zrak s skoraj 43 kilometri na uro, medtem ko kilometer preteče z okoli 27. Za primerjavo: najurnejši kopenski živali, gepardu, se kazalec ustavi pri 95, rekorderski dirkalni konj pa je džokeja nosil poldrugo miljo daleč z nekaj več kot 60. Navedem lahko še, da je človek sam od sebe že prebil zvočni zid. To je bil seveda Felix Baumgartner, ki je skočil z balona. No, pomagalo je vseeno potreboval – da se je ustavil.

400 na uro že pred osemdesetimi leti

Prava dirka za rekordi se je pričela z izumom stroja. Glede na troje superšportnih dirkačin ta mesec – Forza, Gran Turismo in Rivals – se bom osredotočil na kroniko hitrostnih rekordov štirikolesnikov. Dasi za prvi avto štejemo Benzov velo (1886) z motorjem na notranje izgorevanje, ki je stegnil celih 19 na uro, sta imela dva pogona tedaj že lepo prednost. Prvi je zato magično mejo 100 kilometrov na uro presegel električen avto, francoski jeanteud duc leta 1898. Štiri leta kasneje je bil rezultat izboljšan na 120. Dirkalnik je bil tokrat francoski 'parnik' izdelovalca Gardner-Serpollet. Kdor nejeverno zmajuje z glavo ob omenjanju hitrega avta na parni pogon, naj ostrmi nad podatkom, da je prvi dvestotko prevozil ravno lokomobil. To je bil slavni Stanleyjev rocket davnega leta 1906, ki je pihal z brzino 205! Mimogrede: 'raketa' je rekord med parniki držala dobrih sto let. Šele pred kratkim so na British Steam Car Challenge hitrost povišali na 238.
Bencin oziroma Ottov batni agregat je naposled prevladal, vendar za postavitev rekorda avtomobilski motor ni bil dovolj. Čez 200 so prvi šli taki z aeroplanskimi stroji. Najbolj znano ime tistega časa je bil Anglež Malcolm Campbell z znamenitimi blue birdi. To so bili različni, a enako poimenovani in pobarvani dirkalniki. Začelo se je leta 1925, ko je vozil 150 milj na uro (242 naših). Za dodatnih sto milj, kar je zneslo 400 kilometrov na uro, je potreboval zgolj sedem let. Dosežek mu je prislužil viteški naslov, kariero pa je zaključil leta 1935 s kazalcem na neverjetnih 484 oziroma 300 miljah. Rekord ni ostal dolgo v njegovih rokah, saj je sonarodnjaški avto Thunderbolt leta 1937 prebil 500 kilometrov na uro in se kmalu zatem ustavil pri 595.

Do enega macha

Vojna je inženirske podvige, ki niso doprinesli k vojaški industriji, omejila. A takoj po koncu, 1947., je Anglež John Cobb drvel 634 na uro. No, te gromozanske, z avionskimi mašinami napolnjene zveri že lep čas niso bile več avtomobili. Tudi testirali jih niso na cestah, marveč v puščavi ali na slanem jezeru.
Take inženirske skrajnosti seveda ne jenjajo in kategorij je cela vrsta, nad njimi pa bdi avtomobilistična zveza FIA. Najbolj ekstremna disciplina je tako imenovani absolutni kopenski rekord. Pogon ni pomemben, le da se zadeva pelje po tleh. S turboreaktivnimi motorji na kolesih so že v šestdesetih letih dosegli 700, 800 in naposled 900 kilometrov na uro. Najbolj znan tak avion brez kril je bil Spirit of America.
Toda leta 1970 ga je vsem reaktivcem dobesedno pokadil pod nos Blue Flame, ki je imel v riti raketo. Štoparica je pokazala 1001! Rekord je trajal trinajst let, dokler se ni našla angleška ekipa Thrust, ki je v nekaj poskusih prvo mesto vrnil turboreakcijskemu motorju. Ekipa je zadnji eksperiment izvedla leta 1997, ko je človek prvič in zadnjič na prostih kolesih prebil zvočni zid: 1228 kilometrov na uro. Naslednji Thrustov cilj, ki ga je najavil in podprl celo britanski minister za znanost, je 1000 milj oziroma čez 1600 kilometrov na uro. Testiranja se pričnejo 2014.
Malo manj skrajna veja je razred kolesno gnanih vozil, torej ne takih na potisk. Na vrhu se je v zadnjih desetletjih izmenjalo več pogonskih tehnologij, od plinske turbine prek batnih agregatov do elektromotorjev. Rekord ima ameriški Speed Demon s klasičnim Chevroletovim V8, ki gre prek 700. Med elektromobili vodi Buckeye Bullet, ki zmore skoraj 500, dočim je najbrzec na sončne celice avstralski Swift IV, ki je leta 2011 šibal z 88.


Spirit of America, 1965, 956 km/h
Green Monster, 1966, 982 km/h



Blue Flame, 1970, 1014 km/h


Thrust SSC, 1993, 1227 km/h


Bloodhound, 2015, 1600 km/h?



Speed Demon, 2013, 703 km/h

1. Dva primerka turboreaktivnih vozil iz šestdesetih let. Levi je Spirit of America, desni konkurent Green Monster, ki je imel pri 982 nesrečo. 2. Prvi, ki je prišel do jurja na uro, je bil raketomobil Blue Flame. Vozil je le s polovico potiska, kajti Goodyear ni jamčil za gume pri višji hitrosti. 3. Absolutni rekorder, Thrustov SSC (supersonic car), je edino prostokolesno vozilo, hitrejše od zvoka. Reč je dolga 16 metrov, široka štiri in tehta 11 ton. Dve Rolls-Roycevi turbini ustvarita 223 kN potiska, kar sovpada s 110.000 konji, in pokurita 18 litrov na sekundo. 4. Bloodhound, letalo brez kril, bo prihodnje leto preseglo 1000 milj na uro. Tokrat ima dva pogona: reaktivna turbina od lovca Eurofighter bo delala ves čas, raketa pa bo poskrbela za končni potisk. Zanimivost: oksidant bo raketi dovajala Cosworthova mašina V8 iz formule 1. 5. Speed Demon je najhitrejša talna reč, ki jo poganjajo kolesa. Nanje se prenaša 2200 konj iz do kraja navitega redneckovskega osmaka. Kolesa ima resda štiri, a prednja sta nameščena eden za drugim.


Alfa romeo 8c 2900, 1933, 205 km/h


Jaguar XK120, 1949, 213 km/h


Mercedes 300SL, 1955, 260 km/h


Aston martn DB4 GT, 1959, 245 km/h


Lamborghini miura, 1966, 276 km/h

1. 8 pomeni za število valjev in 2900 kubaturo. Torej, alfa romeo 8C 2900, legenda, s katero so dirkali tudi Ferrarijevi dirkači. 2. XK220 je ne glede na rekord danes iskana in veliko vredna otoška relikvija. 3. Brezčasnemu mercedesu 300SL je visoko hitrost omogočila nova tehnologija, direktno vbrizgavanje bencina v cilinder. Iz trilitrskega šestvaljnika je s tem iztisnil 215 konj, kar je bilo precej več, kot če bi imel uplinjače. 4. Bondov aston DB4 GT je bil samooklicani prvak. 5. Saj poznate štorijo, kako je Lamborghini, izdelovalec kmetijske mehanizacije, pričel z avtomobili? V ferrariju 250 GT je odkril veliko tehničnih pomanjkljivosti, toda Enzo ga je vzvišeno odpravil, češ, da ga traktorist že ne bo učil. Feruccio se je zaobljubil, da bo izdelal boljši superšportnik. Tako se je rodila muira, prestižen gran turismo s 350-konjskim sredinsko nameščenim dvanajstvaljnikom.


Ferrari 365 GTB, 1968, 280 km/h


Ferrari 288 GTO, 1984, 303 km/h


Porsche 959, 1986, 314 km/h

1. Poznavalec temu legendarnemu ferrariju ne bo rekel 365, marveč preprosto daytona. Ime se ga je prijelo zato, ker je takrat ekipa Ferrari slavila trojne stopničke na tekmi v Daytoni. Za razliko od miure je imel V12 spredaj. 2. Ferrari 288 GTO je bil najbolj ekskluziven superšportnik svojega časa, ki je spočel maloserijsko linijo F – njen aktualni model je laferrari. Za sedežem je rohnel 400-konjski dvoturbinski osemvaljnik. 3. 959 je poganjal 6-valjni bokser z dvema puhaloma in 444 konji. Kot 288 GTO je bil tudi ta porsche izdelan z enim samim namenom: da sodeluje v najvišjem, 4000-kubičnem razredu reli grupe B. Obe tovarni sta izdelali minimalno število avtov, ravno toliko, da je bilo dovolj za homologacijo. Toda čim sta dirkalnika prišla na trg, so zloglasni razred zaradi korziške nesreče ukinili. Na dirkališču se neposredna tekmeca nista nikoli pomerila.

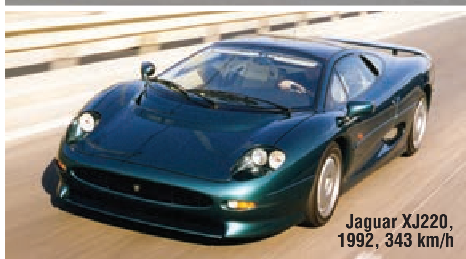
Od alfe do mclarna

Taki batmobilovski dosežki so pozdrava vredni, toda od vselej so bolj vzburjajoči hitri avtomobili za navadne ceste. Prvi serijski avto, ki je šel čez 200, je bila predvojna alfa 8C, taista, ki je slavila na dirki Mille Miglia. A resneje so pričeli proizvajalci med seboj tekmovati s to lastnostjo po vojni. Dirko je leta 1947 otvoril jaguar XK120. Ta lordovsko zeleni športnik je šel 213 in je naslov obdržal do leta 1955, ko se je pripeljal znameniti galebjevratni mercedes 300SL. Če je kupec izbral najdaljše prestavno razmerje, je kupe potegnil do 260. Aston Martin je leta 1959 temu oporekal, saj naj bi šlo za izvenserijski poseg, zato je kot najhitrejši tovarniški model oglaševal slavni DB4 GT, ki je Jamesu Bondu omogočal premikanje s hitrostjo 245. Nemško-angleški spor je rešil Lamborghini. Feruccio je leta 1966 izdelal muiro, ki naj bi bil vse tisto, kar konkurenčni ferrari ni bil. Po bikovskem ranču imenovan superšportnik je zmogel hitrost 276.

A le za dve leti, kajti sosednjevaščan Enzo ni prenesel, da ga je prehitel navaden kmetijski mehanik. Ferrari 365 GTB je miuro presegel za štiri kilometre in se na vrhu obdržal dolgih šestnajst let, nakar ga je leta 1984 zamenjal drug ferrari, 288 GTO. Ta vrhunec hišne ponudbe je bil prvi serijski avto, ki se je peljal 300! Vendar slava ni bila dolgoročna, kajti vnovič so se vmešali Nemci. Sloviti porsche 959 je leta 1986 po autobahnu pičil 314. Kako jezen je moral biti njegov kupec Bill Gates, ki mu je ameriško prometno ministrstvo zaradi neskladnosti z okoljskimi pravili zavrnilo uvoz tega avta. Štirikolesnika so mu cariniki zaplenili za debelih trinajst let!
288 GTO je leto kasneje dobil naslednika. Formula za na cesto, kakor so pravili modelu F-40, je s 323 na uro zasedel prestol vse do leta 1991, ko je mimo njega zapeljal butični bugatti EB110. Števec je kazal 336. Toda ni minilo niti leto dni, ko je rekord zopet padel, tokrat na angleškem koncu. S 343 ga je postavil še danes najhitrejši jaguar, XJ220. A že naslednje leto se je zgodila revolucija, ponovno na Otoku. Če so bile prej izboljšave desetkilometrske, je bil to pot mejnik pomaknjen za kar 43 kilometrov! 386 na uro je namreč komisija leta 1993 namerila neponovljivemu mclarnu F1, še dandanes enemu najbolj hotnih štirikolesnih strojev.


Ferrari F-40, 1987, 323 km/h


Bugatti EB110, 1991, 336 km/h


Jaguar XJ220, 1992, 343 km/h


Mclaren F1, 1993, 386 km/h

1. F-40 je za mnoge, celo za topgearovca Clarksona in Hammonda, najhujši superšportnik vseh časov. Bil je eden zadnjih predstavnikov iztekajoče se dobe brez elektronike, zato je imel voznik mnogo več užitkov (in dela) z neposrednim krotenjem 480-konjskega turbinskega V8. 2. EB110 kljub rekordu in brutalnemu agregatu V12 s štirimi turbinami na sladokusce ni naredil velikega vtisa. Avto, ki je tehtal skoraj pol tone več od F-40, je bil narejen le za najvišjo hitrost. 3. Boljši renome si je pridobil jaguar XJ220, ki je s svojim štirikolesnim pogonom več let držal rekord Nurburgringa med tovarniškimi vozili. A uspešen ta dirkalnik s prisilno vpihavanim V6 ni bil, kajti takrat je nastopila kriza. Če so par let prej bogatuni stali v vrsti ob vsakem novem žlahtnem štirikolesniku, je Jaguar uspel prodati le polovico od napovedane 350-komadne proizvodnje. 4. McLaren F1 je s 636 konji neponovljiv čudež tehnike. Ima troje sedežev (voznik sedi v sredini) in tehta dobro tono. Še danes je najhitrejši atmosferski avto, saj dva trolitrska BMWjeva 6-valjnika nimata kompresorja.

(Ne)sporni kralj veyron

Dva tisoč petega je mclaren F1 po dvanajstih letih izgubil titulo najhitrejšega serijskega avtomobila. Prevzel jo je Volkswagnov bugatti veyron 16.4, ki je svoji dve toni pripravil do drvenja s 408 kilometri na uro. Toda kljub vsem milijonom, vloženim v razvoj, se je moral 1001-konjski bugatti dve leti kasneje umakniti s prestola. Tokrat je šel dosežek v ameriško delavnico SSC (Shelby SuperCars – nima zveze s Carrollom Shelbyjem, znanem po cobri). Njihov ultimate aero TT je po javni avtocesti, seveda tisti čas zaprti za promet, dosegel 412 km/h.

A veyron ni rekel zadnje besede, kajti šlo je za osebni projekt Ferdinanda Piëcha. Vnuk Ferdinanda Porscheja, inženir in dolgoletni predsednik vsega koncerna Volkswagen, je eden najbolj vplivnih ljudi v avtomobilski industriji. Znamko VW je lastnoročno potegnil iz rdečih številk na vrh svetovne proizvodnje in pod njeno okrilje pridobil italijanski Lamborghini, francoski Bugatti ter angleški Bentley. Na krilih slave si je zamislil najhitrejši avto in prav on je zapovedal štiriturbinski agregat oblike W16. Dosežek, ki so ga poimenovali po francoskem Bugattijevem dirkaču Pierru Veyronu, so v celoti zdizajnirali v Volkswagnovem studiu. Piëch je bil nad vozilom tako navdušen, da si je omislil kar dva, enega še za ženo, in baje ju oba redno uporabljata kot vsakdanje vozilo. Ko je dirkalnik izgubil rekord, ga je Piëch želel nazaj za vsako ceno. Rodil se je veyron super sport.

Super sport je omejena serija črnooranžnih bugattijev s 1200 konji, s katero so leta 2010 pod drobnogledom Guinnessovih predstavnikov na Volkswagnovi stezi dosegli brzino 431 kilometrov na uro. Avto, ki brez davka košta skoraj dva milijona evrov, osemkrat več od ultimate aera, je tako brezskrbno užival lovoriko do letošnjega aprila. Takrat pa je teksaška delavnica Hennessey čez noč objavila, da je njihov venom GT pravzaprav najhitrejši produkcijski avto. Resda je izkazal le 427 km/h, vendar je po njihovem Bugatti zavajal in dirkal s spremenjenim avtom, zakaj serijski super sport je elektronsko omejen na 417. Nekaj časa je bil rekord v zraku, nakar je Guinnessova komisija ponovno potrdila veyronov dosežek, češ, da elektronska omejitev ne vpliva na avtomobilov potencial. To se zdi kot precej protislovna odločitev, saj je kategorija rekorda jasno definirana za prodajne modele, kakršnega pa kupec v tem primeru ne more dobiti.

KAJ PA FORMULA 1?

Med branjem se je v glavi zvedavca gotovo porodilo vprašanje, kje je na tej lestvici formula 1. Na večini dirk za Veliko nagrado so najvišje hitrosti okoli 320 na uro, dočim je dokumentirani rekord na tekmi 372. Postavil ga je Montoya v Monzi leta 2005. Zaradi zavitosti prog formula potrebuje dober oprijem in pospešek, ne dolgega menjalnika in čimmanjšega upora. Kolikor vem, je edino Honda v umetnem poskusu leta 2006 s prirejenim dirkalnikom dosegla 400 na uro v eno smer, in še to komaj. Ameriška liga Indycar se temu le smeji, kajti tisti bolidi na dirkah redno presežejo 400, medtem ko so povprečne brzine na krog le nekaj nižje. Tudi na dirki LeMans na petkilometrski ravnici prototipi potegnejo prek 400 na uro.

A če bi vse te dirkalnike z veyronom vred postavili na katerokoli normalno ovinkasto dirkališče, bi jih formula 1 pustila daleč za seboj. V prilepljenosti na cesto in pospeških ji kljub vedno novim omejitvam ni para. Venom GT se baha s 13 sekundami do 300, bolid F1 jih potrebuje 9. Top Gearova kratka in zaprta steza sicer ni merodajna, vendar jasno pokaže formulino nadmoč. Najhitrejši veyron je suh krog prepeljal v 1,16.8, Renaultov bolid pa mokrega v 59 sekundah. Resnično ni vse v konjih in koliko piše na števcu!

Futura serijske hitrosti

Glasnih planov poznanih tovarn po novih hitrostnih mejnikih ni. Kot kaže, bo to bolj v domeni butičnih delavnic, ki hočejo opozoriti nase. SCS je denimo že najavil aerovega naslednika tuataro, za katero napovedujejo magično številko 444. Evropski proizvajalci so bolj prizemljeni. Ferrari in Porsche ne stremita k štiristotici, marveč k izrednim voznim lastnostim in hibridnemu pogonu. In ravno v elektriki oziroma vsaj v kombinaciji je bržda prihodnost superšportništva, ki jo napovedujejo laferrari, porsche 918 in mclaren P1.


SSC aero TT, 2007, 412 km/h


Bugatti veyron super sport, 2010, 431 km/h


Henessey venom GT, 2013, 427 km/h

1. Konstruktorji aera TT so se takoj pridušali, da bi šli še hitreje od 412, če bi bile ozračne razmere boljše. Glede na to, da vozilo tehta manj kot tono in pol, kolesa pa mu vrti kar 1200-konjski kompresorski 8-valjnik, jim gre najbrž verjeti. 2. Ob najavi pred štirinajstimi leti je malokdo verjel, da bodo tak stroj presežkov kdajkoli spravili v serijsko sestavo. Znameniti konstruktor Gordon Murray se je smislu projekta, da postane najhitrejši avto v ravni črti, rogal in ga označil kot otročji poskus paranoične firme. A četudi veyron zaradi teže dveh ton ni najhitrejši v ovinkih, ima v Monte Carlu še vedno zagotovljeno najboljše parkirišče. Poraba pri polnem tiščanju: 75 litrov in en set gum (20 tisoč evrov) na sto kilometrov. Če boste veyrona po naključju kdaj sunili, vedite, da se bo števec najbrž ustavil pri 375. Skrivnost je predhodni ločen vklop načina top speed, ki prilagodi podvozje, difuzorje, zakrilce in volan. 3. Venom GT ni po naključju podoben lotusu exigu, saj ima dejansko njegovo modificirano školjko. Poganja ga Hennesseyjev lastni 7-litrski osmak s 1261 konji. Avto drži rekord najhujšega pospeška: do 300 v dobrih 13 sekundah, kar je sekundo hitreje od veyrona super sport. Prodali so deset primerkov, enega Aerosmithovemu veleustnežu Stevenu Tylerju.

Vsekakor gre temu najvišjemu razredu hudirjevo dobro, kar je, ironično, tudi posledica recesije. Bolj ko raja strada, bogatejši so prikoritniki. Najboljši primer je lamborghini veneno, ki je sicer res vesoljska ladja, toda cena dobrih treh milijonov evrov za preobečenega aventadorja je do kraja čez les. Vse tri napovedane primerke so prodali, preden so ga sploh javno obelodanili. Pa gre samo 350!

(Podatke o hitrostih sem večinoma navajal iz seznama zveze FIA oziroma Guinnessove knjige rekordov. To pomeni, da je moral poskus potekati po pravilih, ki velijo dve zaporedni vožnji, vsako v drugi smeri. Upošteva se povprečje dveh najvišjih hitrosti, s čimer se izniči pomoč vetra. Mestoma številke zato odstopajo od tovarniških in javno poznanih. Tudi zato, ker so rekordni zabeležki praviloma prvi. Mclaren F1 je denimo kasneje brez sprememb šel uradnih 391, toda v anale se je zapisal s prvim dosežkom. Je že tako, da na izide vpliva mnogokaj, od kakovosti bencina prek temperature zraka do nadmorske višine.)

RAZPIS!



Kremasta ekipa se želi razširiti in obogatiti.
Zato vabi k STALNEMU sodelovanju!

Zahtevamo veliko, plačamo nebajno, a redno.
Če obkljukaš vse postavke na desni in niti ene na levi, se lepopisno pofočkaj na joker@joker.si.

Koga NE nucamo:

- najstnika z mnenjem, da ima JCT sanjski đob, ker samo igrce drka,
- človečka, ki bo za glavno referenco jel naštevati vse špile, ki jih je obrnil,
- naivneža, kateremu smo JCT carji in se je pripravljen udinjati zastonj,
- neukeža, ki meni, da je dvojka iz slovenščine na maturi dovolj za opisovanje igric,
- posiljenega plagiatorja obstoječega JCT-sloga,
- študenta s preveč časa, ki bi mogoče za hec malo probal, da vidi, kaj sploh počnemo,
- nevzgojenega neodgovorneža,
- siromaka z jadnimi tehnikalijami,
- upajočega na redno zaposlitev.



Koga potrebujemo:

- razumnika, ki ve, da je naš izdelek ubesediljenje kakovostnih informacij,
- nadpovprečnega pismeneža, čigar pisalne spretnosti sežejo krepko nad šolske spise in forumska sporočila,
- izobraženega, široko razgledanega človeka z veliko zanimanji in znanji, po možnosti novinarja,
- zagnanca, ki bo s svežino, novimi zamislimi in telesnim odorjem pripomogel k projektu,
- posedovalca in uporabnika sodobnih tehnologij,
- samozavestneža, ki ima jasna mnenja, po moško stisne roko in se ne vede lignjasto,
- poznavalca Jokerja,
- človeka z občutkom za odgovornost, samodisciplino in izdelanimi delovnimi navadami.





Quattro vso noč razmišlja o ritnem reaktivnem pogonu. Zjutraj ima podočnjake. In smrdljivo spalnico.

Analnega reaktivnega pogona sicer ne bomo doživeli, pa če se še tako napokamo s pline ustvarjajočimi zadevami, saj imamo za razliko od hobotnic preprosto premajhne šobe. Zato pa podočnjaki ne kažejo širnemu svetu le, da smo ga srali namesto spali, marveč lahko pomenijo kaj hujšega.

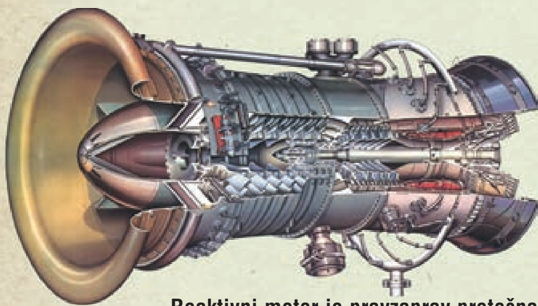
Kako deluje reaktivni motor?

Ob omembi reaktivnega motorja največkrat pomislimo na turbine, obešene na krila letal. Vendar gre za veliko množico pogonov, ki so v rabi na dosti področjih. Enako se premikajo vodni skuterji in celo organizmi, recimo hobotnice in ličinke kačjih pastirjev.

Čemu ime 'reaktivni?' Znani so ti Newtonovi zakoni gibanja, med katerimi tretji pravi, da je z vsako akcijo povezana enako močna, nasproti delujoča reakcija. Vzemimo za primer zalivalno cev. Ko odpremo pipo, prične teči voda. Če pa jo odvijemo do konca, bo cev zaradi pritiska pričelo nositi naokoli. Tej nasproti delujoči reakciji rečemo potisk in če je večji od mase predmeta, ki ga ustvarja, ga bo pričel premikati.

Reaktivni pogon torej dosega premikanje z izbrizgavanjem tekoče ali plinske snovi. Zato obstaja v številnih različicah. Ena najstarejših tovrstnih pogruntavščin so rakete, ki so jih že pred tisočletjem izdelovali Kitajci, potem ko so odkrili smodnik in se lotili izdelave ognjemetov. Kaka druga, bolj posvetna in predvsem koristna raba jim ni prišla na pamet, četudi legenda pravi, da je eden od nadebudnih raketarjev skušal poleteti tako, da jih je na stol privezal nekaj sto. Baje se je končalo tragično.

Najbolj znani reaktivni motorji so seveda letalski. Med obema svetovnima vojnama so se inženirji že zavedali omejenosti propelerjev in iskali alternativne načine, ki bi vojnim letalom omogočili višje hitrosti. Ideja o drugačnem motorju je skorajda istočasno zrasla na francoskem, angleškem in nemškem zelniku, vsi pa so uporabili princip plinske turbine. No, prvim je uspelo Nemcem – le štiri dni pred začetkom druge svetovne vojne je poletel Heinklov HE-176.



Reaktivni motor je pravzaprav pretočna črpalka. Z rumeno je označen sesalni del, z modro kompresijski in z rdečo izgorevalna komora. Tik pred izpuhom je plinska turbina. Izpušni plini od gorenja torej ženejo sesalne in kompresijske lopatice.

Za razliko od preprostega raketnega motorja, v katerem sta tako gorivo kot vir kisika, in jaha izključno na izpušnem plinu, turboreakcijski motor uporablja atmosferski zrak. Ta na prednji strani vstopi v sistem vetrnic, ki ga stisnejo in pohitrijo, nakar v izgorevalni komori vžge gorivo. Izpušni plini vrtijo turbino, ki je neposredno povezana s sesalnimi oziroma tlačnimi vetrnicami na vstopni odprtini. Več zraka pomeni višje obrate, kar pomeni še več zraka. Motor dejansko porablja gorivo zgolj zato, da vsesa čimveč zraka in ga na drugi strani pod visokim tlakom vrže ven. Turbina se ob polni moči vrti z več deset tisoč obrati na minuto.

Obstaja več izvedenk letalskih reakcijskih motorjev, recimo turbojet in turbofan. Slednje najdemo v potniških avionih, ki jih, zanimivo, zvečine ne poganjajo izpušni plini, marveč največji delež potiska ustvarja le skompresiran zrak, ki mimo izgorevalne komore z visoko hitrostjo zapušča motor.

Posebnosti sta pogona ramjet in scramjet, ki ju dandanes uporabljajo za doseganje najvišjih hitrosti. Pri njih se zrak stiska sam zaradi edinstveno oblikovanega ohišja motorja. Ta ima eno samo veliko komoro, ki se takoj nadaljuje v izpuh. Problem je, da pričneta ramjet in scramjet uporabno delovati šele, ko se letalo že premika, saj nimata nobenega mehanizma, ki bi zrak dovajal prisilno, največjo učinkovitost pa dosežeta šele pri večkratni hitrosti zvoka. Zato letalo s tovrstnimi motorji potrebuje pomožni pogon in običajno vzleti s pomočjo raket.

Reaktivni motorji niso namenjena samo letalom. Vodni skuter je celo bolj logičen prikaz reaktivnega delovanja, ker lahko nazorno vidimo, kako črpalka sesa vodo in jo pod pritiskom brizga skozi šobo. Ker lahko smer brizga nadzorujemo, so taka plovila okretna. In zabavna! Tudi ionski motor, ki naj bi poganjal vesoljske sonde prihodnosti, je po principu reaktivni.



Najhitrejše letalo na svetu SR-71 blackbird ima hibridna motorja. Za vzlet in podzvočno hitrost skrbi turboreaktivni del, nato preklopi na ramjet.

Kako se znebiti podočnjakov?

Vsak od nas je že doživel temne kolobarje pod očmi. Pri nekaterih so komaj vidni, pri drugih jih pospremijo nabuhli mešički. Niso zaželeni, saj obrazu dajejo nezdrav videz, ki v skrajnem primeru spominja na zombija. Enostavni rešitvi sta ličilo ali naočniki, vendar je to začasen ukrep, zlasti uporaben takrat, ko nam kdo podari črnavko, po fužinsko šljivo. Podočnjaki trajno izginejo le, če spremenimo življenjske navade.

Razlog, da se sploh pojavijo, tiči v koži. Ta je v periorbitalnem predelu, se pravi okrog oči, tanka, a dobro ožiljena. Če se vene v podkožju razširijo, bo temna, ogljikovega dioksida polna kri kožo obarvala. Svetlejša kot je polt, bolj bo potemnjenost izražena. Nekateri ljudje so torej dedno nagnjeni k podočnjakom.



Podočnjakov ne gre mešati s periorbitalnimi hematomi po udarcu na nos ali ličnico, saj se kri ne izlije v podkožje. Zato lahko izginejo v nekaj urah.

Ostali jih večinoma pridelamo z alergijami, neprespanostjo ali anemijo, katere poglavitni vzrok je pomanjkanje železa v krvi. Širjenju žil lahko botruje še pitje alkohola ali jemanje določenih zdravil, vključno z viagro. Prav tako lahko napovedujejo težave z jetri, posebej če človek združi nespečnost in popivanje.

Da bi se jih trajno znebili, morate k rešitvi pristopiti sistemsko. Vsako noč si je treba privoščiti dovolj spanja, se izogibati alkoholu in jesti raznovrstno hrano, bogato z železom. Ja, to pomeni, naj bo na jedilniku tudi rdeče meso. Prav tako je treba piti dovolj tekočine. Drugače domača lekarna ponuja pester nabor prve pomoči, od rezin kumaric in kumaričnega soka, ki ga vtremo v kožo, do čajnih vrečk kamilice. S starostjo tovrstne coprnije pomagajo vse manj, ker se koža tanjša in izgublja na prožnosti, s čimer je vse bolj prosojna. A takrat nam je ponavadi že vseeno.

No, nič od tega ne pomaga, če imamo dedno periorbitalno hiperpigmentacijo. To pomeni, da v kožnih celicah okrog oči nastaja več pigmenta melanina kot običajno. V tem primeru bi veljalo obiskati dermatologa. Ta jih lahko odpravi z lasersko operacijo.

Potreba po novem

Ondan sem bil po sili razmer v enem od ljubljanskih šoping centrov in si brž želel, da bi hoteno naročil po internetu. Gneča je bila že tedaj, skoraj mesec pred božično-novoletnim odpočitkom, nepopisna. Gmajna je v tavelike vozičke metala vse, kar ji je prišlo pod roke. Če bi imel Mercator na policah fleshlighte, morebiti v 'akciji', kot trgovci že nekaj časa pravijo nategu na suho, bi nedvomno šli za med. Celo nekaj več iger se je po videnem sodeč prodalo, in to ne samo Farming Simulatorjev, kar daje upanje za 2014, če ga že banke ne. Itak si roke poleg Spara, Tuša in drugih mešetarjev najbolj manejo prav one, saj je jemanje kredita za obdarovanje in lastno praznično uživancijo vse manj ameriška navada.

Priznam, da sem bolj kot ne nagnjen k skopuštvu, morda zato, ker se še zdaleč nisem rodil v zlato žlico v ustih, in da se mi zdi tovrstno razsipniško trošenje greh. Zato imam še en nenavaden pogled na situacijo: najnovejše je sicer najbolj privlačno, ni pa nujno najboljše. Še več, zdi se mi, da je vsa ta gonja za svežim in aktualnim umetno spodbujana, če že ne ustvarjena. Si se že kdaj posmehoval ženskam, ki jim je blazno važno, da nosijo letošnjo kolekcijo oblačil namesto lanske? No, če si se, pomisli, kako podobno je z igrami. Pride nov del serije z malo okrancljano grafiko in nekaj dodatnimi elementi, pa se drugače strašno cinična in vzvišena gmajna že spotika eden čez drugega, da si jo pridobi. Založniki pa si manejo roke in se ob zaslužku v glavo smejijo kritikom, ki se pritožujejo nad letnimi cikli. Assassin, Call of Duty, FIFA, Need for Speed – to so franšize, ki marsikdaj stopicajo na mestu ravno zato, ker jih je treba razviti v dokaj kratkem času. Celo Mario je podlegel štancanju in EA razmišlja, da bi anualen postal Battlefield, čeravno štirice še vedno niso zaflikali.

Večina bi pač rada enostavno zadostila potrebi po novem, ki je močnejša od razuma. Kupili bodo, boste in navsezadnje bomo – ne delam se, da sem na to imun –, četudi ne potrebujemo in bomo samo nekam postavili 'za boljše čase'. Ki po vsej verjetnosti ne bodo prišli. Dobro, dokler gre za humble bundle ali kako cenenko na razprodaji, ni panike. Če pa gre za to kup soldov, vrag vzame šalo. Situacija postane enaka kot pri piratskem izobilju, kjer dolpobiraš gigabajte, ki jih nato kvečjemu poženeš, malo pošpilaš in zbrišeš. Nimaš ne volje, ne časa, da bi se v karkoli poglobil, zato si tečen in nezadovoljen. Manj je več, pravi stari pregovor. Dobro bi se ga bilo držati.

Potreba po novem vpliva še na nekaj: na prezrtje tistega, kar ni več aktualno, je pa vseeno odlično. Krasen primer je minula, a še zmerom živa generacija konzol, ki se je s prihodom PS4 in xboxa one pomaknila izven žarometov. Medtem ko rulja hlasta po Ghosts, Battlefieldu 4, Fifi 14 in Rivals, spregleda marsikak nadmočen starejši naslov. Dobro, športne igre so zgodba zase, če čislaš večigralstvo. A že pri velikih streljankah minule titule ohranjajo populacijo. Pri enoigralskih naslovih pa ni nobenega razloga za malikovanje svežega. Več kot pol desetletja stari hardver v PS3 in X360 goni kup vrhunskih špilov, naj govorimo o Heavy Rainu, seriji Halo, Red Dead Redemptionu, God of Waru 3, nizih Gears of War in Uncharted, Super Street Fighterju IV, Dark Souls in tako dalje in tako naprej. PC nič ne zaostaja: njegove stare špile se za dobiti res za bakšiš. Le grafika pri teh titulah ni tako moderna. Nekaterim je to važno, drugim ne.

To me pripelje do zaključne misli, ki se tika aktualnosti opisov v Jokerju. Sem in tja zasledim opazko, da “nihče ne potrebuje opisov mesec dni starih iger.” Dokler si vpet v besno potrebo po novem, to drži. A vsi še zdaleč nismo taki. Pravzaprav sem večkrat deležen pohval, da smo izpostavili nek naslov, čeprav ni bil več najbolj vroč, nazadnje Brothers: A Tale of Two Sons. Zato upam, da bereš pazljivo in tudi o tistem, kar ni bilo dostavljeno ravno včeraj. Oziroma ni na 'tvojem' sistemu, je pa drugače odlično in zanimivo, najsi teče na peceju, wiiju U ali xboxu. Saj veš: če si zazrt v drevo, ne vidiš gozda.

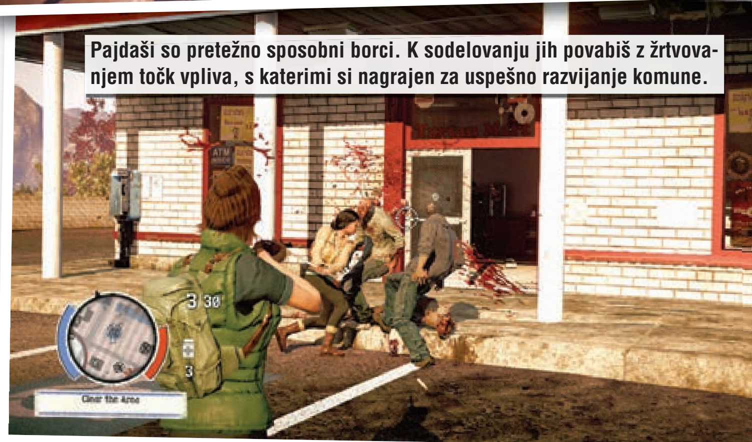
Sneti



Špeglarka Bayonetta je protagonistka izvrstne istoimenske sekljačine (J198, 90) na PS3 in X360, ki je v Sloveniji slabo poznana. Igro dobiš za tringelt, zato je ne velja spregledati.


Zombijske nevarnosti ne gre podcenjevati. Ko na zaslon prikličeš socialni meni, špil pa dogajanja ne pavzira, se hitro znajdeš v spodnji situaciji.


V prevoznih sredstvih si pred zombaklji bolj ali manj varen. Onih, ki se ti nanje obesijo, se otreseš z divjo vožnjo in vztrajnim loputanjem z vrati.


Pajdaši so pretežno sposobni borci. K sodelovanju jih povabiš z žrtvovanjem točk vpliva, s katerimi si nagrajen za uspešno razvijanje komune.


Zabijanje desk se za dobro zaščito izkaže v misiji, kjer braniš osamljeno kmetijo. Smrduhi tvoje baze tako ali tako ne napadajo v večjem številu.

State of Decay

Guuurghhh!! Mljaaargh! Ups, spet sem pozabil preklopiti iz zombijščine v materinščino. To bi se utegnilo pripetiti tudi tebi, če boš za State of Decay na Steamu odštel 19 evrov in se za vsaj dvajset ur preselil v izmišljeno dolino Trumbull na jugu ZDA, koder so se razpasli od mrtvih vstali. Ne zamerim ti, če boš rekel, eh, spet zombaklji, saj naslovov z njimi zadnje čase res ne manjka. Tudi takih s peskovniškim pristopom, ki sta ga nazadnje vpeljala Dead Island in slabše nadaljevanje Riptide. A State of Decay ju po ambicioznosti gladko prekaša. Moja izkušnja je bila sledeča ...

Zombijska apokalipsa, n-tič

Špil mi je uvodoma naprtil skrb za temnopoltega Marcusa, ki se s kolegom Edom vrne z vikenda v divjini in se znajde sredi zombijske epidemije. Da bo šlo v srži za tretjeosebno akcijsko pustolovščino, v kateri bom po gnilkotih na sila preprost način mahal z bejzbolskimi kiji, deskami, pajserji, sekirami, lopatami in ponvami ter se z raziskovanjem okolice dokopal do raznoterih strelnih orožij, se je izkristaliziralo že med začetnim sprehodom skozi infestirano hosto.

Preden sva s kolegom, za katerega je odgovornost prevzela umetna pamet, prispela do postaje gozdne straže, me je igra dodobra seznanila z značilnostimi in vedenjskimi vzorci ostudkotov. Vedeti je treba, da so občutljivi na hrup in nevarni predvsem v skupini, dočim se v večna lovišča dokončno preselijo šele, ko jim s spektakularnim zaključnim (ali prvim, če se jim uspeš neslišno približati in jih kresniti po tilniku) udarcem ali dobro merjenim koščkom svinca razmontiraš betico. Skratka, zombi klasika.

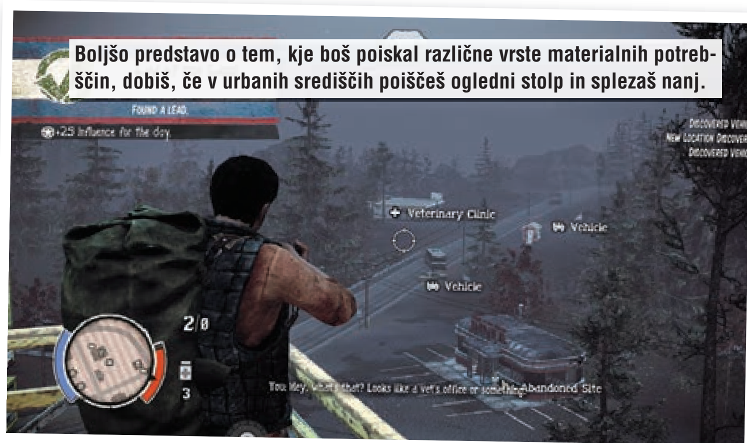
Naprednejša plat naslova se mi je pričela razodevati, ko sem z Edom in Mayo – preživelo vojakinjo, ki se nama je kmalu pridružila – prispel do prvega večjega naselja. Obiskovanje odročnih kmetij, zapuščenih bencinskih postaj in ostalih zanimivih točk, na katere smo naleteli med vožnjo po prostranem podeželju, sem si prišparal za kasneje. Odzivajoč se na radijski klic neke Lily Ritter sem se raje najprej odpravil do vaške cerkve, kamor se je punčara zatekla s peščico preplašenih človekov. Lily in duhovnik Williams sta nas bila vesela, redkobesednemu Samu je bilo za prišleke vseeno, dočim bi nas naduti in nezaupljivi policaj Alan najraje pri priči odslovil. Druščina nas je naposled sicer vzela za svoje, vendar pod pogojem, da bomo tako kot ostali pridno skrbeli za varnost zavetišča in skladiščenje dobrin.

Komuna prav posebne sorte

Cerkvica je s tem postala naša prva baza. Na morebitni napad tavajočih kadavrov smo se pripravili tako, da smo okna zastrli z deskami. Zavedajoč se, da slednje po vsej verjetnosti ne bo dovolj, sem se potem, ko sem hočeš nočeš prevzel vajeti skupnosti, odločil za nadgradnjo obstoječih prostorov. Sotrpinom sem v namenskem meniju kot v kaki akcijski strategiji naročil časovno pogojeno izgradnjo stražnega stolpa in parkirišča. Prav tako sem velel postaviti delavnico, v kateri smo kasneje izdelovali dušilnike za pokalice, petarde, ki pridejo prav za preusmerjanje pozornosti nemrtvih množic, mine in druge eksplozivne predmete. Ukazal sem nadalje izgradnjo knjižnice, improviziranega bolnišniškega šotora, kar je pospešilo zdravljenje ranjencev, dodatnih spalnih mest za potencialne nove pribežnike in še kake uporabne strukture. Po osnovna sredstva, ki jih je skupnost potrebovala za razvoj ter preživetje in ki so hitro kopnela, sem se v nadaljevanju redno odpravljal v okuženo mestece. Iskanje paketkov z dobrotami, ki se skrivajo v notranjosti bivališč in drugih poslopij, mi je sprva delovalo kot sila zamudno. Ko pa sem dodobra raziskal okolico in pogruntal, kje se kaj

Ko Casu po pojavu smrdljivega zadaha, gnojnih bul in eksplozivne diareje odpade še pimpek, se zave, da aspirin bržkone ne bo zalegel.

80 **širen zombijski peskovnik ✔ količina različnih nalog ✔ krb za raznolike preživele osebke ✔ smrt je nepreklicna ✔ zabavno igranje ✔ zombijska nevarnost se ne stopnjuje ✖ boj bi lahko bil globlji ✖ na dolgi rok se ponavlja ✖ hroščad ✖** Undead Labs / Microsoft



Boljšo predstavo o tem, kje boš poiskal različne vrste materialnih potrebščin, dobiš, če v urbanih središčih poiščeš ogledni stolp in splezaš nanj.



V skladu s tradicijo se od mrtvih vstalih odkrižaš šele z usmrtilnim udarcem po glavuri. Priporočljivejša in bistveno trpežnejša so kovinska mahala.

najde, sem si dokaj hitro ustvaril zalogo. Nato sem se lahko nekaj časa v miru posvečal osrednji dejavnosti – saniranju zombijske kuge. Po gradbeni material sem šel v novogradnjo, po municijo v trgovino z orožjem. Zdravila sem poiskal v lekarni, hrano v marketu, olje na bencinski črpalki ... Tovorjenje najdenih dobrin do baze sem po radiu večkrat naprtil kar članom komune. A običajno šele potem, ko sem očiščeno lokacijo prekrstil v oporišče ('outpost') in jo s tem zavaroval pred ogabami. No, kurirske sodelavce sem moral od časa do časa v vsakem primeru reševati pred zombiji, na kar me je špil opozoril z vrisom lokacije nesrečneža na karto.

Prijatelji v sili

Takih podvigov sem se lotil sam ali v spremstvu enega od kompanjonov, če sem se z njim prej uspel spoprijateljiti. Recimo tako, da sem ga v vasi rešil iz naključne zombijske zagate ali ga povabil na klavsko-čistilsko odpravo. Tekom slednje sem se z njim po potrebi starševsko pogovoril in prisluhnil njegovim tegobam. Preživeli, ki jih pridružiš skupnosti, so namreč ljudje iz mesa in kosti. Združeni pod eno streho se, kot bi bili Simčki, radi pričkajo, se eden drugemu (včasih do smrti!) zamerijo, padejo v depresijo ali s kakim drugim negativnim obnašanjem kvarijo 'moralo' v komuni.

Igranje svojevrstnega psihologa mi je prijalo, saj sem na ta način med drugim izvedel za zanimive osebne zgodbe likov ter dognal njihov potencial, slabosti in vrline. Hkrati sem dobil kon-kreten občutek o tem, na katerega preživelega se v bazi najbolj splača 'preklopiti' in ga z raznoraznimi telesnimi dejavnostimi razvijati, ko trenutno nadzorovani lik potrebuje zdravniško pomoč ali se močno utrudi.

Potujoči odpravljalec golazni

Omenil sem, da tepež kužnih sovražnikov v osnovi ni posebej zahteven ali napreden. Ko se ti brdavsi dovolj približajo, začneš drgniti edini akcijski gumb, nakar jim betice predelaš v kašico, ko začasno obležijo. Za to, da se vse skupaj ni prehitro sprevrglo v duhamorno klavsko feštо, se ima naslov poleg unikatnemu menedžerstvu skupnosti preživelih zahvaliti predvsem dvema ključnima gradnikoma.

Prva je spodobno število čistilskih, stranskih in osrednjih misij, na katere naletiš v širnem kadavrskem peskovniku. Dobro, opravila se slejkoprej začnejo ponavljati, saj te v končni fazi največkrat čaka uničevanje smrduhov. Ampak ubadaš se tudi s prinašalnimi in spremljevalnimi nalogami ... dezinfekcijo žarišč, kjer te poleg običajnih sovragov pozdravijo vriskači, ki te začasno ohromijo ... lovskimi misijami, na katerih se srečaš z opreznimi berserkerji in trdoživimi zombijskimi različicami zamaščenih kmetavzov ... ter predvsem z malenkost naprednejšimi štorijalnimi odpravami, ki jih spremljajo zasilne animirane sekvence in kratki zgodbeni utrinki.

V enem nizu tovrstnih misij priskočiš na pomoč vojski, v drugem stopiš v bran ubežnikom, ki v občinskem poslopju izgubljajo bitko s trohnečimi nakazami. Posebej zanimivo je reševanje preživelih, med katerimi je najti vrsto zanimivih oseb. Eden je Lilyjin gejevski brat Jacob, drugi vaški dohtar Henson, ki ti kasneje deli zdravniške nasvete, tretji pa denimo zloglasni brati Wilkinson, tipična družina južnjaških nadutežev, ki jim moreš priskočiti na pomoč pri varovanju osamljene kmetije. Ali pa tudi ne.

Drugi element, ki nenehno prijetno pestri vandranje po okuženi deželi, je 'končnost' vsega. Paličasta in strelna orožja se zlomijo ali pokvarijo. Običajno ravno takrat, ko nadte od neznanokje navali horda trupelc. Če v inventarju nimaš nadomestnega krepela oziroma si se s paničnim vihtenjem prejšnjega tako upehal, da junak nima več moči za bežanje, se ti slabo piše. Jacoba, ki sem ga s tepežkalno prakso že v začetnih urah razvil v sposobnega fizičnega borca, sem izgubil ravno v enem takem trenutku bahave nepozornosti. Namesto, da bi se do žarišča okužbe odpeljal z vozilom, v katerem si pred gnilkoti načeloma varen, sem šel peš. Brez rezervnega orožja in brez zdravilnih substanc v nahrbtniku, ker, itak, kateri zombi bo meni mamo jebal?! No, izkazalo se je, da je bil to tretji, ki se mu je uspelo obesiti name, s čimer me je na pladnju serviral ostalim grdobam. Čavči, Jacob – za vse večne čase, saj poljubnega shranjevanja in včitavanja položajev k preživetvenemu realizmu nagnjeni State of Decay ne predvideva. Smrt je permadeathovsko nepreklicna.

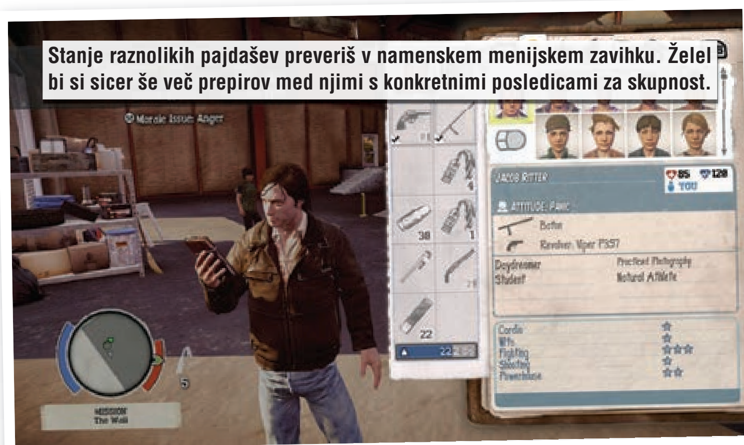
Zaudarek po gnilobi

Dokajšnja nepredvidljivost tega, kar te lahko doleti v kužni dolini, je eden od velikih plusov. Res pa je, da bi avtorji v izdelek lahko vložili še nekoliko več dela. Špilu z omejenim proračunom in nizko ceno, ki izvira z xboxa 360, resda težko zamerim povprečno grafiko in monotono rjavo podobo. Obregniti pa se moram nad odsotnostjo konkretnega stopnjevanja zombijske nevarnosti. S povsem enakimi kadavri in podobnimi zadačami sem se namreč ukvarjal tudi potem, ko sem se po kakih šestih pretežno uživaških uricah s čedalje bolj številčno kompanijo preselil v drugo od treh urbanih središč. Tam sem se s podaniki nastanil v občutno večji bazi, ki je omogočala dodatno nadgradnjo prostorov. Nakar sem do zadnje štorijalne misije ponavljal tisto, česar sem se naučil v prvi vasi. Komu na čast sem recimo tam in tod gradil stražni stolp, če se je domeku v eni uri v povprečju približalo kvečjemu pol ducata trohnečih posameznikov? Tovarišija je z njimi opravila mimogrede, tako da mi za varnost baze v bistvu sploh ne bi bilo treba skrbeti.

Slab priokus so tvorci po izidu poskusili odpraviti z dodatkom Breakdown, ki poleg bonusnih likov s specialnimi orožji doprinese alternativni, zahtevnejši način igranja. V njem se s člani komune po dokončani (nad)gradnji poljubno izbranega doma s posebnim kamperjem, ki ga je treba popraviti, vedno znova vračaš v zombijsko dolino. Količina materialnih dobrin in vozil se ob preboju do nove 'stopnje' vse bolj znižuje, dočim se smrdeče pojave množijo. Ta DLC, ki stane 6 evrov, je dodatnega razpiranja denarnice po eni strani vreden, vendar bi bil osebno bolj vesel konkretne zaplate. Take, ki bi pobila manjši regiment grafičnih in ne prehudih igralskih hroščev ter omogočila enostavnejše opremljanje in oboroževanje likov, ki jih vzameš s sabo v boj. Po možnosti pa doprinesla še kooperativno igranje prek spleta, saj bi to še kako sedlo v samotarski naslov, ki že vključuje vrsto sodelovalnih mehanik.

Parada živih mrtvecev

Vse to in še marsikaj kovači obljubljajo za nadaljevanje, ki spričo dobre prodaje ne bo izostalo. Ljubitelji zombijskih in peskovniških umotvorov pa se boste s prvim delom in dodatkom do takrat fino zabavali, saj v tem trenutku ni špila, ki bi bolje simuliral preživetje tovrstne apokalipse v odprtem svetu. Gruuurghhh!



Stanje raznolikih pajdašev preveriš v namenskem menijskem zavihku. Želel bi si sicer še več prepirov med njimi s konkretnimi posledicami za skupnost.

MechWarrior Online

Če bi moral izbirati najljubše škatelne naslovke iger, bi bila med prvimi ona od MechWarriorja 2. Tista, kjer ponosni timber wolf stopa skozi ognjene zublje. Dotično impozantno podobo je nosila 25. številka Jokerja, v kateri je bila igra opisana. Nanjo se spomnim vselej, ko ti hodci iz univerzuma Battletech z miz vdrejo na računala. To so storili že večkrat, saj poleg štirih simulacijskih MechWarriorjev poznamo še strateška MechCommanderja, pa še kaj. Zdaj pa z MechWarriorjem Online po dolgem času kukajo v večigralstvo, temelječe na brezplačnosti, free to play.

Battletech in Transformers tvorijo glavna stebra zahodnjaškega izročila o orjaških hodečih bojnih strojih. Prvi svet je bližji igralcem namiznic in drugi tistim, ki so v otroštvu preveč gledali televizijo. Slednjih je več, pa tudi sicer Battletech pri nas ni tako poznan. V osnovi gre za dodelan znanstvenofantastični univerzum o človeški vrsti okrog leta 3000, ko se vplivni klani bojujejo predvsem z roboti. Toda Battletech ima široko, privrženo skupnost, ki polovičarstvo zameri. Ravno slednje pa je glavna hiba MWOja.

World of Robots

MechWarrior Online bi lahko označil za World of Tanks s hodečimi tanki. To pomeni, da se po internetu v kratkih, od pet- do desetminutnih bojih stepeta dve moštvi s po dvanajstimi igralci, od katerih vsak iz prve ali tretje osebe upravlja s po enim mechom. Uspehi in v manjši meri neuspehi prinašajo denar za nakup drugih robotov. Da zbereš sredstva zanje, moraš odigrati veliko ducatov bitk – še posebno, če hočeš ostati zastonjkar. Ko prideš iz boja, zato že v istem hipu spet stisneš gumb 'launch', ki požene samodejni iskalnik soigralcev. In tako spet in spet, dokler ti ne padejo oči iz jamic.

Načina sta trenutno le dva, assault in conquest. Prvi pomeni zmago za moštvo, ki bodisi uniči vse nasprotnike (respawna ni), bodisi uspe zasesti sovražno začetno pozicijo. Drugi je odvrtek zdaj že uveljavljenega načina domination, kjer je po ozemlju raztepenih pet strateških položajev, ki ti, ko jih nadzoruješ, dajejo točke. Šteje pa tudi, če kar uničiš vse sovrage.

Prostora za pripovedne podvige ni, tako kot ne za naprednejše vrste nalog, denimo napade na utrjene postojanke ali branjenje konvojev. Se pravi tiste vrste misij, ki smo jih vajeni iz enoigralskih MechWarriorjev. Nemalo ljudi je dobilo napačen vtis, da bo MWO nadaljeval delo predhodnikov, in so bili ob srečanju z njim razočarani. Zato ti polagam na srce, da raje še petič preigraj štirico, če se hočeš sceloma potopiti v Battletechov svet. V nasprotnem boš v depri vekal, stiskajoč figurico timber wolfa v potnih dlaneh. Če ti je za ozadje vseeno in si tu za to, da pwnaš n00be, pa beri dalje, saj igra ima nekaj kvalitet. V prvi vrsti zanimiv in izzivov poln bojni sistem.

Več bazuk kot Duke

Srž Battletecha so battlemechi, večdesettonske dvonoge bojne mašine, ovešene s tako količino orožja, da jim cevi topov in konice raket molijo celo spod pazduh. Če te moti dejstvo, da petnajst metrov visoki behemoti vojaško niso smiselni, saj so počasni in jih



MechWarrior Online proslavljeni Battletechov svet bojnih robotov prenese v nalinijski moštveni deathmatch. Zgodbenega ozadja pa se ne dotakne.



Plamenometalci so priljubljeno orožje hitrih izvidnikov, ki delajo kroge okoli večjih nasprotnikov, jih s plameni pregrejejo in tako onesposobijo.



Garaža bi bila lahko prostornejša. Tako po prikazu, da bi meche laže občudoval, kot številu parkirišč. Sprva imaš le štiri, nova pa stanejo evre.

je lahko zadeti, se prosim odstrani, ker ne veš, kaj je kul. Mechi so, s tanki pojdi pa nazaj v Rusijo, ajprov?
Prva dobrodošla lastnost zasnove je količina raznolikih pokalic, ki jih lahko namontiraš na hodce. To so laserji, topovi in railguni, pa miljavžent vodenih in nevodenih raket. Običajni laserji tarčo cvrejo sproti in jih je treba držati na cilju, dočim moraš vodljive rakete nanje najprej zakleniti. To ti skušajo nasprotniki otežiti z radarskimi motilniki, kameradi pa olajšati z laserskimi namerilci. Mechi zato ne nosijo le orožij, marveč tudi podporno opremo.
Seveda so pri montiranju omejitve. Tip robota določa, katero sorto in koliko krepel lahko navesiš nanje. Ovira tudi zapovedana končna tonaža, za nameček pa je treba kakor v starih časih upoštevati hlajenje. Streli hodca segrevajo in če preveč tiščiš sprožilnik, fašeš vročico in se ti mech ugasne. Zato je včasih bolje vzeti manj laserjev in kak hladilnik več.
To, kam daješ komponente, določa tudi, česa te oropajo, ko ti nek del telesa odstrelijo. Najboljši element spopadov med hodci je zmožnost, da jim kirurško odsekaš okončine, uničiš torzo in celo odpihneš glavo – to je, pilota. Tebe.

Raketa v lape

Mikastenje med jeklenimi monstrumi je zato navdušujoče sveže. Boljši igralci znajo stroj obrniti tako, da sovražno salvo prestreže manj vitalen del, tebe pa naciljati tja, kjer zares boli. Kako je sestavljen nasprotnikov mech, izveš, ko ga označiš z radarjem. To ti otežujejo hitri sovražni izvidniki s sistemi za radarsko motenje. Poleg trde, eksplozivne vojne tako nenehno poteka informacijska, ki je konkurenčne igre v tako poglobljeni obliki ne poznajo!
MWO pozna več vlog hodcev. Ob najlažjih izvidnikih so v arzenalu še srednjetežki, težki in jurišni, najtežji. Naj te miniaturnost tridesettonskih spiderjev v primerjavi z najtežjim, stotonskim atlasom ne zavede. Mali dirkači so med pomembnejšimi člani druščine tako zaradi elektronskega bojevanja kot okretnosti. Vsled nje lahko brenčijo okrog večjih robotov in zasedajo točke, medtem ko se ostali cijazijo drugod.
Zaradi gretja je treba strele odbirati premišljeno, pri tem pa moraš upoštevati prizorišče, saj se karte razlikujejo po naravni temperaturi! Devet ozemelj je v redu uravnoteženih in očitam jim lahko le to, da jih je premalo. Najbolj pa imej v mislih, da je to moštvena igra. Še tako stasit stroj se bo sesedel v kup staljene kovine, če bo skušal solirati. Mimogrede, glasovno sporazumevanje ni vdelano, zato boš potreboval Teamspeak ali podobno orodje.

Kje je moj timber wolf?

Čeprav lahko hodca opazuješ izza hrbta, boje večinoma spremljaš iz kabine. Ko kasiraš granate in žarke, opozorilniki pobliskavajo in alarmi tulijo, pogled pa poplesuje. Vtis ni za s stola past, a zgledno ponazori pilotiranje orjaka. Razen pri izvidnikih, ki drvijo kot gepardi, v vseh robotih čutiš, da sediš v grmadi težke kovine.
Navdušenci nad Battletechom bodo mnogo časa preživeli v garaži, kjer stroje opremljaš. Opozoriti moram, da repertoar zaenkrat vključuje le izvedenke Inner Sphera in klanovskih mechov še ni! Torej manjka tudi timber wolf, srečal pa boš večino starejših, od hunchbacka do catapulta. Takisto niso vključili tankov, katere Battletech pozna, ampak tanki tu niso kul. Prav vsi stroji so dosegljivi že spočetka in jih ni treba odklepati kot v World of Tanks. A kaj, ko ti izvijač v kolesje vrže garažni vmesnik. Zelo nastlan je in skriva podatke v najbolj zakotne dele menijev. Da dejansko zgruntaš, kaj kakšen kos opreme naredi, moraš oditi na spletni wiki.

MechWarrior Offline

Zanič prikaz je le prva od ovir za nove igralce. Uvajalna stopnja te sicer nauči usmerjanja hodca tako, da ne boš odlomastil v prvi zid, a nič več. Zato se je treba najprej ustaviti pri forumskih pomagalnikih. Med nalaganjem kart izveš za drobtinice, kot je dejstvo, da se mech hladi hitreje, če stoji v vodi. Da bi bili ti podatki zbrani na enem mestu, pa ne gre. Bi imelo preveč smisla.
Pognati je moč trenažno stopnjo, koder si sam, toda boja z boti drugače ni. Matchmaker upošteva tvojo izkušenost, a le v smislu celokupnega seštevka obeh moštev. Zato pričakuj, da se boš takoj znašel v spopadih z najboljšimi. Ti te bodo kruto potacali, saj boš sprva zaposlen s privajanjem na visok zamik, ker so strežniki za zdaj le v Ameriki. Prištej dejstvo, da je špil tlačanski kot satan, saj moraš za normalno premoženje igrati zelo dolgo. Zaključek je, da veliko igralcev ne bo zmoglo kupiti več kot enega ali dva lastna mecha, preden bodo obupali. Avtorjev to ne presune. Namesto da bi uvedli dolgo pričakovane klanovske boje (community warfare), štancajo precenjene premijske robote. Učinek plačevanja je tudi pridih 'pay to win', saj do najmočnejših zmogljivosti, kot je hipno hlajenje, prideš le z lastnim denarjem. Najbolj smiselno je tako pljuniti deset evrov mesečno za premijski račun, ki poveča izkupiček iz bojev. A Piranhi se mi upira odšteti karkoli, saj igralcev ne jemljejo resno. Ker je MechWarrior Online free to play, si ga je najbolje privoščiti v zmerni, zastonjski dozi. Toliko, da te spomni, da se nekje v njem skriva fajn mlatilnica med roboti. Za kaj več pa ni. Preveri ga čez kako leto.

***Aggressor** z mechom klecne pod salvami tlake, rafali težkega privajanja in eksplozijami visokega pinga.*

dober, poglobljen moštveni boj ✔ prirejanje hodca ✔ v osnovi brezplačna ✔ težaško uvajanje ✖ malo načinov udejstvovanja ✖ tlačanska ✖ ni evropskih strežnikov ✖ neizrabljeno izročilo ✖

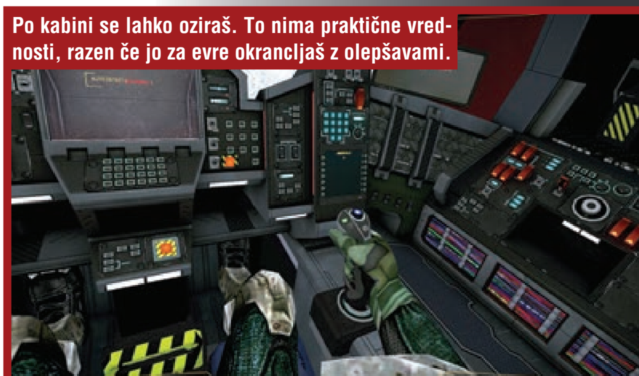
Piranha / Infinite Game



Lepo je opazovati meche, kako korakajo usodi naproti, a lahko bi bili podrobnejši. Izrisuje jih CryEngine3.



Nekatere karte imajo nočno inačico, kjer moraš uporabiti enega od naprednejših načinov pogleda.



Po kabini se lahko oziraš. To nima praktične vrednosti, razen če jo za evre okrancljaš z olepšavami.



Tretjeosebni pogled je koristen, da se ne zaletiš v soborce, pri namerjanju pa je slabši od kabinskega.

OBGLODANO ZAUPANJE

Če se ozreš po spletu, boš opazil hudo raznolika mnenja o igri. To je v osnovi posledica razočaranja starih privržencev Battletecha nad popreproščeno zasnovo. A ne le to. Studio Piranha Games je razvoj med drugim financiral s predprodajo dragih premijskih kompletov, ki so ti za več kot stotaka evrov ob štartu ponudili kopico mechov in priboljškov zanje. Ljubitelji franšize so jih trumoma grabili, saj so jih avtorji omrežili z vsakovrstnimi obljubami.
Večina teh se je skozi beta testiranje in izid izkazala za prazne marnje. Klanovskih bojev ni na spregled, vsebine je razen hodcev malo. Za nameček skušajo avtorji igro vse bolj približati nedeljskim igralcem, saj da jo z vsako posodobitvijo bolj pobebijo. Ob tem pa jih očitno ne moti dodajanje premijskih mechov in pay to win elementov. Ob fanatični skupnosti, kakršno ima Battletech, je s takim ravnanjem ne odneseš poceni. MWOjeva skupnost je globoko razklana, z odprto sovražno vsebino na uradnih forumih, ki niso prijeten kraj. Slaba popotnica za naprej.

Lego Marvel Super Heroes



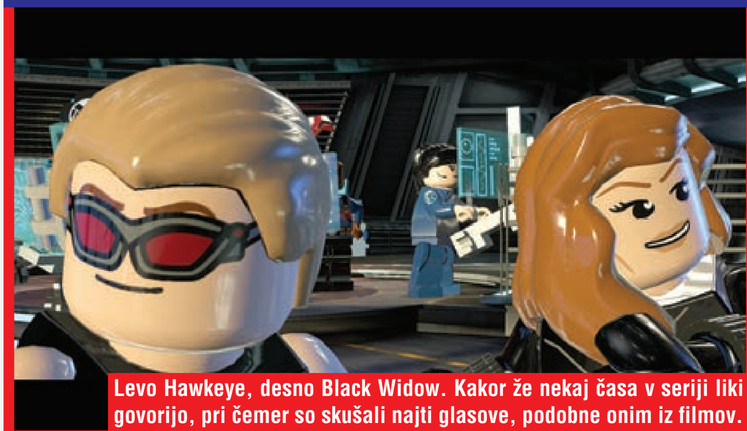
Tega šefa na vrhu Starkove stolpnice boš nekaj časa debelo gledal, saj mu ne boš mogel do živega. A kakor veš, ima Iron Man v omari več gvantov ...



Nekateri Marvelovi liki, kot je Toad, se pokažejo le v stranski vlogi. V pokimu filmom ga ihtava Storm scvre kot malo barjansko krastačo.



Z letečega oporišča Avengerjev se brez padala – ej, a smo superjunaki ali ne?! – mečeš na Manhattan in vmes nabiraš čepke. Simpl, a dogaja.



Levo Hawkeye, desno Black Widow. Kakor že nekaj časa v seriji liki govorijo, pri čemer so skušali najti glasove, podobne onim iz filmov.

Na koncu enega od minulih opisov Lego iger sem se vprašal, kaj sploh še lahko ugledamo predelano v navidezne kockice. Ah, ti naivni Sneti, ki ne razumeš, da je kapitalistična mašina sposobna preževčiti malodane vse, dokler na drugem koncu ven padajo cekini! Kar je bilo spočetka omejeno na Star Wars, se je razširilo na Indiano Jonesa in Batmana, pa Harryja Potterja, Pirate s Karibov, Gospodarja Prstanov, Rock Band in sedaj na Marvelove junake. To je obilo plastike!

Lego Marvel Super Heroes je že petnajsti naslov v devet let starem nizu, katerega osnovni recept dopolnjujejo jako počasi in previdno. Če si nazadnje igral stare Lego Star Wars iz 2005, boš bistveno bolj navdušen, kot če si si privoščil lanski Lego Lord of the Rings. Kaj šele aktualni Lego City Undercover, ki je, neobremenjen z licenco in umeščen v odprt svet, naredil večji korak naprej. Marvel Super Heroes mu sledijo, a ne prav pogumno, in škoda, da je Undercover izšel le za wii U. To GTAjevsko preganjanje po ulicah, kjer čaka stotnija raznovrstnih zadolžitev, bi privoščil vsakomur.

Mimohod herojev

Čeprav se zgodb(ic)a malce navezuje na nove filme, zlasti na Avengers, je po srcu bolj stripovska, saj v njej nastopa kup junakov in barab iz Marvelovih zvezčičev. Kolobocija se začne, ko Dr. Doom sproži pogubni načrt, za katerega potrebuje energijo iz kozmičnih lego kock (fina parodija na 'brezkrajni kamen' Tesseract). Uletita Doc Ock in Sandman, z zmešnjavo pa se spočetka ubadata Hulk in Iron Man.

Štorijalni tobogan nato hitro in vznemirljivo pelje proti vesoljni nevarnosti, na poti pa pobira negativce ter pozitivce iz raznoraznih Marvelovih serij, od X-Men do Fantastic Four. Med dobričinami so Spider-Man, Jean Grey, Black Widow, Wolverine, Captain America, Thor, Hawkeye in Mr. Fantastic. Z žlehtne strani pa jim nagajajo Magneto, Loki, Red Skull, Galactus, Sabretooth, Abomination, Venom in tako dalje. V osrednji štoriji nadzoruješ izključno branilce pravice, je pa moč za prosto igranje odkleniti tudi grdavže. Skupaj je oživljenih figuric 155 in domala vse so tradicionalno mojstrsko karikirane. Med njimi najdeš nenavadneže in obskurneže, kot sta nek pernat galjot in Rdeči Hulk.

Res je le, da mimohod ne bo tako užívantski za tiste, ki Marvelovega univerzuma ne poznajo dobro. Mednje sodi večina Slovencev, saj pri nas dotična ameriška striparna ni bila nikdar posebej priljubljena, niti široko prevajana. Če ne bi bilo hollywoodskih filmov, bi igra pri nas padla na zelo neplodna tla.

Na srečo se nedolžni humor v splošnem ne trudi z naprednim parodiranjem, marveč se sproščeno heca tako, da je razumljiv vsem. Ko Hulk kakor pridna gospodinja čisti prizorišče s sesalnikom, je podoba zelenega mišičnjaka v firtahu, ki je pred nekaj minutami razmetaval avtobuse, univerzalno smešna. Tako kot superjunaški vodja Nick Fury, ki sreba sodavico iz vijoličnega stiroporja. Sceno dopolni kup besednih iger, za katere moraš znati angleško, v slogu: *"I realized Red Skull has no nose." "How does he smell?" "Terrible!"*

Bodo pa na svoj račun prišli tudi poznavalci, ko bo na primer Wolverine zapustil druščino z izgovorom, da potrebuje frišno pomado za lase. Take interne fore so zaščitni znak Legovih iger in v Marvel Super Heroes niso nič manj simpatične kot zmerom.

Skupaj znamo vse

Isto velja za igranje. Novinka je znova prijludna, otroška, vsakomur razumljiva mešanica lahkotnega tepežkanja, skakanja in reševanja ugank. Prvo in drugo je praktično neodvisno od lika. Nekateri skočijo malo dlje, drugi udarijo silneje, zlasti če so večji. Posamični imajo tudi samosvoje daljše napade, ki se sprožajo avtomatično, ko na primer Storm ubožca nasladno elektrokutira. A skakanje ostaja sveta preproščina in tepež prav tako, saj uporablja en sam gumb, ki ga besno drgneš. Če te ubijejo, razpadeš na sestavne dele kakor sovražnički in se čez nekaj sekund spet pojaviš, nakar imaš po Sonicovo možnost pobrati čepke, ki si jih pri tem izgubil. Enostavno in prisrčno, kakor smo vajeni.

Večji poudarek je na ugankicah. Če so številni Lego naslovi poudarjali mlatenje, so Marvel Super Heroes pohvalno zaljubljeni v puzle. Nova čaka na domala vsakem zaslonu, rešitve pa so odvisne od sposobnosti likov. Captain America zna z vsemogočnim ščitom pretikati posebna stikala ... Jean Grey premika reči na daljavo ... Human Torch z žarkom topi zlate Lego objekte. Ker sta na odpravi vedno najmanj dva osebka, dostikrat pa trije ali štirje, je treba med njimi velikokrat menjati in gruntati, s čim si boš odprl pot naprej.

Včasih to ni tako jasno, kot smo od serije vajeni, predvsem zavoljo gole velikosti stopenj. Levji delež premočrtnih nivojev je hodnikast, se pa nemalokrat znajdeš v presenetljivo orjaških sobanah z dosti elementi in koti, kjer je treba kaj

razsuti ali sestaviti z znanim tiščanjem gumba ob rahlo poskakujočih kockicah. Nekaj časa vzame že pregledovanje, kje bi lahko kaj bilo, nakar moraš še izmozgati, s kom zahtevano storiti. Svoje prispevajo miniigre za odpiranje vrat, kjer je treba v slogu stare Pipe Manie z obračanjem delov cevi speljati tok od štarta do cilja ali risati geometrične like. Te minice se presenetljivo malo ponavljajo.

Držanje za roko

Je pa pravega mozganja malo, vsaj če si starejši od dvanajst let. Problemi že v štartu niso ravno zagamani in še tam, kjer bi lahko do neke mere bili, ti špil rad pove, kako postopati. Ne vedno, a pogosto. Itak so liki za nivo v zgodbenem delu vnaprej določeni, tako da variacij ni dosti.
Čez par ur se zaveš, da se je začelo vse skupaj krepko ponavljati, bolj kot denimo v konkurenčnih Skylanderjih, kar je klasičen problem Lego iger. Po eni strani zato, ker so situacije kasneje domala enake kot prej, kot bi oblikovalcem zmanjkalo domišlijije. Po drugi pa zaradi tega, ker si liki delijo moči. Osebic je že res nemalo, toda veščin je le za jerbas. Tako Storm kot Thor sta obdarjena z električno silo, s katero zaganjata stroje ... Black Widow in Invisible Woman postaneta nevidni ... Human Torch in Cylops usmerjata identičen snop energije. Oblačila v Lego City Undercover, s katerimi je glavni junak simuliral poklice, so bila redkejša, a zanimivejša. Še najbolj samosvoj je Mr. Fantastic, ki se na vnaprej določenih mestih spreminja v odbite reči, od bormašine do čajnika.

Obrobni zlatniki

Prav tako je bila v Undercoverju bolj privlačna metropola. Po Lego Cityju smo v slogu Grand Theft Auta svobodno vandrali, se vozili in letali, opravljali glavne in stranske misije ter se ubadali s kupom neobveznih opravkov. Gradili smo hišice in skakalnice, metali na koš, iskali mačke, preganjali marsovce, prevažali potnike, preprečevali zločine in še marsikaj.
Super Heroes imajo slično mesto, otok Manhattan v New Yorku, kjer so Starkova stolpnica, poslopje časnika Daily Bugle in podobne znamenitosti iz Marvelovega vesolja. Moč je obiskovati parke, zavzemati avtomobile (ker je igra družinska, nam jih vozniki z veseljem prepustijo), se padalsko metati iz nad mestom lebdeče baze Avengerjev, iskati zlate blokce in minikite ter iz številnih situacij reševati striparja Stana Leeja, ki parodira filme. Podoba je bolj zala, razgibana in naseljena od one puščobe v Lego Batmanu 2, svojevrstna privlačnost pa so karikirana vozila iz stripov, od X-reaktivca prek Magnetomobila do tronovskega motocikla cloud rider. Toda Undercoverjeve zanimivosti to odrezano Veliko jabolko ne dosega in se kljub vsemu čuti nekam prazno medlo.
Ker v odprtem svetu ni obilice raznovrstnosti, več pričakuješ od osrednjih misij. A te so kljub raznoteri okolici, med katero navduši mašinerije polni Asgard, klasične in ne ponudijo tako zanimivih prijemov, kakršna je realnočasovna strategija v Lego Star Wars III. Tudi v boju je zmaga le malokrat odvisna od sposobnosti likov. Zato je po ducaturni kampanji največ iskric najti v petnajstih stranskih nalogah, kjer v vlogi Dr. Dooma in Galactusa z vsemi njunimi močmi nabiraš milijon čepkov ali se udeležiš Iron Manove zabave. Ugankice v njih niso težje kot v osrednjem kvestu, a ker je namigov manj, je zadovoljstvo ob rešitvi večje.

Serija brez regeneracije

Kot rečeno: če je to tvoja prva ali ena redkih Lego titul, se znaš vanjo zaljubiti. Posebej če imaš sotrpina, po možnosti starega okrog deset let. Z njim skupno za enim zaslonom, kajti internetnega igranja vnovič ni, tepežkata zlikovce, si pomagata pri ugankah, hlastata po čepkih in grabita skrivnosti. Če si v luštnem, a plitkem in repetitivnem Lego nizu star maček, ki namečkoma ni zatreskan v Marvelove junake, pa ti bo iz novega kandidata že kar konkretno zasmrdelo po postanosti.

Niti nadnaravne moči Lego Magneta niso dovolj, da bi Snetijevo jekleno voljo prikovale ob še eno kockasto licenčnico.

75 krepek igralni recept, ki nosi še en del ✔ zabavna, humorna, generacije združujoča ✔ ponavljanje ugank in preveč deljenih moči ✖ manj dodelano mesto in krajši seznam dodatnih zadolžitev kot v Undercoverju ✖

TT Games / Warner Interactive



Ta dvorana je primer velikega prostora, ki nekoliko zakomplicira akcijo in uganke. Konkretno tu je treba razsuti več objektov ob straneh, potegniti ročice, sesuti stolpe in šele nato kresniti glavarsko tečnobo.



Po mestu lahko zapleniš različna vozila, s katerimi nato razsuvaš objekte in gaziš folk. A delinkventnost je na ničli, saj je vse skupaj dejansko prisrčno.

LEGO PRIPOROČILNIK

Če imaš wii U, ubodi Nintendovo presenečenje Lego City Undercover (Joker 237, 86), ki navduši z zanimivim odprtim svetom in kupom opravil. Za njim se drenja kup precej običajnih in podobnih si Lego naslovov, kjer odločitvi botruje zlasti vseěnost licence. Če ta ni odločilna, svetujem Lego Star Wars III: The Clone Wars (Joker 213, 85), ki temelji na istoimenski televizijski seriji. Največja privlačnost igre so fine uganke, ki se se podaljšajo v boj, kjer nekateri sovražniki padejo le pod določenimi veščinami. Izpostaviti gre takisto Lego Harry Potter: Years 5-7, kjer svobodno postopaš po Bradavičarki in postreže z nepričakovano količino igralnih prijemov. Ostalo pa je pretežno izmenljivo.





Globokega boja v takem naslovu pravzaprav ne terjam. Je pa res, da je to že petnajsti Lego naslov, v katerem je tepež domala enak. Pač garbaš gumb za udarec.

TMNT: Out of the Shadows

Okvirna ocena 6 je dveh vrst. Če jo dobi igra, od katere si pričakoval več, je to slaba šestica. Če pa je je deležen špil, ki velja za rakunov iztrebek, je šestica dobra. Out of the Shadows sodi med slednje, čeprav se sprva ne zdi tako. Prve pol ure, uro se namreč hodi-naprej pretepačina z nindža kornjačami ne zdi nič boljša od TMNT iz leta 2007, ki sem mu v Jokerju 165 dal celih 17. Tedaj je bil na naslovki revije ZX spectrum, dotična igrička pa je bila bolj zanič od prenekatere za Sinclairjevo mavrico.

Dieta brez pice

Razvijalci Red Fly so ga z uvodnim delom Out of the Shadows fino pokronali, saj je vtis vse prej kot dober. Leo, Donny, Mike in Ralph v treh dimenzijah in pogledu od zadaj tečejo naprej po nepopisno duhamorni mestni okolici, ki jo tvorijo ploske strehe in puste uličice med stavbami. Grafični pogon je videti, kot bi ga vzeli s sredine minulega desetletja, največ glavobola pa povzroča kamera. Izbranemu nindža želvaku, med katerimi lahko prosto menjavaš, sledi preblizu in ko ta skoči čez zid ali se zadrsa pod cevjo, se ji zmeša. Tudi sicer jo je treba stalno krotiti in uravnavati.

Oklepljena druščina slejkoprej naleti na barabe iz vrst Purple Dragonov in se jih loti s tepežem. Ker je levji delež spretnosti likov spočetka zaklenjen, imaš na razpolago zgolj ne najbolj efektivno mahanje z orožjem, brco, skok in prestrezanje (counter). Sovragi so totalno nesposobni in ne počneš drugega, kot besno drgneš knofe. Zato so številni obračuni na začetku igre bedni in dolgočasni.

Nič čudnega, če se ti tedaj zazdi celo budžetnih 15 evrov na Steamu, Xbox Live Arcadu ali Playstation Storu slabo naloženih, povprečna ocena 38 na Metacriticu pa upravičena. Toda Out of the Shadows ni tako zanikrn. Le čas mu moraš dati. Grafika ne postane dobra in okolica ne lepa, saj ostajaš v kanalizaciji, strehah, skladiščih in temačnih, deževnih ulicah. A več sitnob kot premagaš, bolj opažaš, da pod ceneno zunanjostjo bije še kar zdravo srce.

Slabe pice v bistvu ni

Z izkušnjami vsakemu želvaku posebej odkleneš številne nove gibe, zaradi česar se začno liki čez čas spodobno razlikovati po hitrosti, dometu in moči. Nadgradiš lahko vse po malem ali enega orenk, Najbolj očitna posledica pa je, da garbanje postane razumno tehnično in taktično. Brezglavo udrihanje po gumbih za napad se enostavno mora umakniti, da ne obležiš mrtev in brez zaloge zdravja, ki izvira iz pobranih pic v kartonskih škatlah. Nadomestijo ga gibanje v prostoru, izmikanje, prestrezanja s protinapadi in močne specialke, za katere energijo nabiraš sproti.

Vse to je treba uporabljati, ker sovražniki ne čakajo na vrsto, ko se boriš z enim. Več kot jih je, obilneje moraš uporabljati izmike ter counterje. Začetni panksi se umaknejo nindžam in morilskim robotom, ki presenetijo z več variantami in veščinami. Prav tako srečaš v redu šefe, kot je kovinski triglavi pes z laserji v gobcih. Tako se kmalu naučiš izkoriščati naprednejše vidike borilnega sistema, med njimi metanje šurikenov in granat ter skupinske napade, zlasti če izbereš višjo težavnost. Tudi zato je včasih dobro, da izkoristiš na izi tiholazenje in vsaj kako spako eliminiraš od zadaj.

Je pa res, da borba kljub kasnejšemu napredku ne more konkurirati odličnicam, kot sta Devil May Cry in Dragon's Crown, saj je plitkejša in vedno nekolikanj nerodna. Šlo bi tudi brez potuhe v obliki na ključnih instantnih usmrtitev sovragov, medtem ko kamera za vekomaj ostane zoprna. To je zlasti očitno v sodelovalnem večigralstvu za dva na enem sistemu ali do štiri po internetu. Zato ne čudi, da je najboljši ločeni avtomatni modus, kjer je pogled prikovan ob stran in ni ne zgodbe, ne raziskovanja in zelo lahkotnega ploščadenja iz kampanje. V njem se lahko, tako kot v treningu in odstranjevanju valov capinov, sceloma posvetiš boju.

Hudič v sili pico žre

Sistem toplo-hladno igra pokaže tudi izven mlatenja. Zgodba o Shredderjevi zaroti, ki teče vzporedno z risanko, je apn, želvaki pa so simpatični in se nenehno smešno zbadajo. Linearni nivoji so dolgcajt, a imajo predele s skrivnostmi in ključnih objektov ne označijo, tako da moraš vse prešnofati. Retro! Miniiigra s povezovanjem ikon na polju iz šesterokotnikov se zdi sprva zanič, toda kasneje se prelevi še kar zanimiv miselni izziv.

Seveda se postavi vprašanje, kdo se hoče ob obilici solidnih naslovov ubadati z nečim, kar se nikdar ne izkaže. To je res, a novih 'brawlerjev' ne mrgoli, dočim so navdušenci nad to ancientno zvrstjo dostikrat starejši in imajo drugačne standarde. Ne iščejo filmskosti, lahkotnosti in instantne zadovoljitve, temveč so pripravljeni vložiti več truda, ne marajo vodenja za roko in cenijo globino, ki se v tej zvrsti velikokrat pokaže kasneje. Out of the Shadows si stranke išče med takimi.





Gneča rata kar konkretna in za razliko od Assassin's Creed sovražniki ne čakajo na vrsto za udarec, marveč te naskočijo grupno!



Nekateri falotje patruljirajo po vzorcih, da se jim lahko priplaziš od zadaj in jim storiš tiho nindža ugonobitev.



Med mlatenjem se pojavljajo prilike, da capina instantno poraziš, če dovolj hitro vneseš zahtevani ukaz. Ne, ne pri šefih!



Zgodbo pletejo tako igralni dogodki in debate med želvaki kot stripovske sekvence. Le malo boljše risarje bi lahko našli.



Triglavi robotski pes – no, tu le še enoglavi :) – je izdelek norega Baxterja, enega od negativcev iz risanke.

***Sneti** je peti nindža želvak. Njegovo orožje je železno potrpljenje, brez pice pa itak ne more več kot dve uri.*

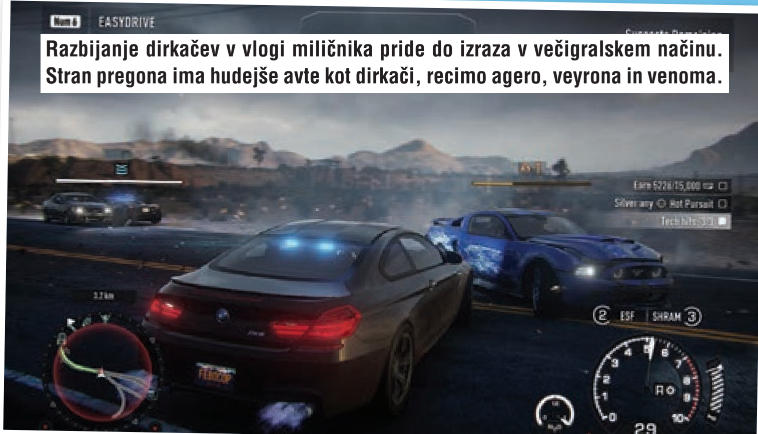
60

zafrkavanje med liki ✔ pokaže bojevalno globino ✔ sodelovalna akcija in ločeni avtomatni modus ✔ spočetka grozna, nikdar odlična ✖ preglavice s kamero ✖

Red Fly / Activision



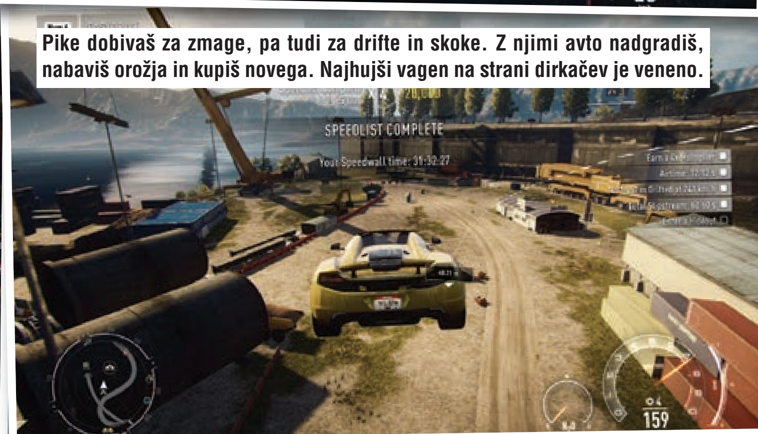
Zabavnega preganjanja Rivalom ne gre oporekati. Hudi avti, široke, raznolike ceste in arkadni pristop z driftajočim ovinkarjenjem je vedno na mestu.



Razbijanje dirkačev v vlogi miličnika pride do izraza v večigralskem načinu. Stran pregona ima hudejše avte kot dirkači, recimo agero, veyrona in venoma.



Če bi obstajala udejstvovanja brez tamodrih, bi bilo bolje. Tu ne gre za moj privzet odklon do njih, marveč v tem žanru pač ne nucamo stalnega sovražnika.



Pike dobivaš za zmage, pa tudi za drifte in skoke. Z njimi avto nadgradiš, nabaviš orožja in kupiš novega. Najhujši vagen na strani dirkačev je veneno.

Need for Speed: Rivals

LordFebo ***resnično ne mara luč k v retrovizorju.***

68 **zaradi v redu videza, vzdušja in vodljivosti zabavna za kratke odmerke ✔ ozka, skromna in plitka igrica ✖ pretirana policajskost ✖**

Ghost / Electronic Arts

Štirinajsti NFS prinaša 160 kilometrov podeželskih cest, po katerih svobodno tiščiš do daske najbolj žlahtne dirkalnike. Prosto iščeš dirke, se zapletaš v naključne kdo-bo-prvi dvoboje, odkrivaš vratolomne skakalnice in ves čas bežiš pred policaji. Za zmago se zatekaš tudi k umazanim trikom, kot so elektromagnetni sunki ali mine. Moreš pa takisto prestopiti na lučkasto stran in se zapoditi za cestnimi delinkventi. Vse to ob brezšivnem večigralstvu, saj se igra poveže samodejno. Morda je tisti modro utripajoč camaro v vzvratnem ogledalu tvoj sošolec!
Območje je prostrano in kljub odsotnosti obmorskih cest, visokogorskih vijug in mestnih ulic dovolj raznoliko, od puščave prek gozdov in zaselkov do avtocestnega križa. Pa še vreme se zamenja in mrači se. Vozni model je nitroturbodriftajoče zabaven, čeprav so osnovne verzije avtomobilov nekam 'obtežene'. Ceste so široke, z malo bolečimi ovirami in veliko bližnjicami. Avti pa so smetana ponudbe, brez teženja s fužinskimi dirkalniki. In po dolgem času so v seriji zopet ferrariji.

Policaji povsod policaji

Bere se fino, a kdor serijo pozna in je za nameček odigral kak Test Drive Unlimited, bo uvidel, da EA prodaja skromno, omejeno reciklažo, ki na dolgi rok prične najedati. Ne bom se obregal ob uradno zaklenjenost grafike na 30 sličic na sekundo, čez kar se po spletu na veliko zabavlja. (Razlog je v gladkejšem multiplayerju.) Takisto ne bom na velik zvon obešal nepreskočljivega uvodnega tutoriala, s katerim te preprosta arkada obravnava kot sinčka debilčka. Se bom pa spotaknil ob ozko, plitko in naporno strukturo, ki je po mojem skazila potencial.
Po nekaj preigranih nočeh sem spoznal, da Rivals niso dirkaška, marveč divjaška igra z neprestanim bežanjem pred kopsi. Po nekaj kilometrih norenja dobiš za rit policijo, ki ne odneha niti po ciljni črti in se je moraš tako ali drugače otresti. Plavci sčasoma postanejo res moteč, neuživaški element. Vseskozi si na begu, v iskanju postaj, ki popravijo dirkalnik, in varnih hiš, kamor se pofočkaš. Slednje potrebuješ, da shraniš z vratolomnimi potezami in zmagami nabrane speedpointe, ki jih nucaš za nakupe, ter prideš v garažo. Če avto razsuješ ali te ujamejo, kar se često dogaja, gredo nabrane brzopike po zlu. Mnogokrat sem zmagal, a me je grozd ritopikov s helikopterjem na čelu naposled ujel. Ubadanje z njimi in upanje na srečo, da jim pobegneš, pač ne more biti obvezen del dirkačine. Seveda ni variante, da bi se podil brez njih, brez prometa ali na točno določenih odsekih.
Rdeča nit, med katero poslušaš enovrstičnice dirkačev, da hočejo svobodno dirkanje, in policajev, ki temu napovedujejo vojno, je nedomiselna in čisto elementarna. Misije v stilu 'osvoji vsaj srebro' in 'razsuj dva modra dreka' so nanizane v linearno zaporedje. Ena je aktivna in to je to, nič naprej, nič nazaj, nič vstran. Brez širokih možnosti, raznolikih udejstvovanj tipa drift, drag in knockout ali hudih skrivnosti. Zelo površinsko in medlo.
Ob tem špilu zavda nespretno nalaganje menija od garaže in nato vnovič, da prideš nazaj na cesto. Čakaš in z očmi zavijaš celo ob morebitnem reštartu dirke. Koji penis mora zadeva iz pomnilnika izbrisati ves svet zaradi enega menija?? Vse to bi moralo biti izvedeno bolj elegantno. Takisto grajam odsotnost pavze. Razlog je znova v tem, da je igranje privzeto multi. Lahko te srat, dete kadi v postelji ali pa ti zvoni poštar, nema vstajanja. Zato popušiš, ker ne moreš v miru odpreti zemljevida, da bi našel garažo.

Spletno miličništvo

Seveda imaš možnost skočiti na drugo stran, saj sta vlogi kao enakovredno zastopani, vsaka s svojo 'kampanjo' in lastnim naborom avtov. A četudi ti v miličniškem prestrezniku nihče ne diha za ovratnik, ne nabiraš pik in se ti frišni modeli odpirajo sami od sebe, je tam pravega dirkanja še manj. Cilja sta jasna: zasleduj in onesposobi, kar pomeni klasično zaletavanje in zanašanje na orožja, med ostalim odmetavanje ježevk. V single playerju je ta plat zanimiva le kratkoročno.
Internetno povezovanje je malo boljše, vendar pride do izraza le ob prijateljčkih. Z njimi po vzoru prejšnjih delov deliš dosežke in izzive. Če jih nimaš, se ti pridružijo naključneži z enako kilometrino, ampak to ni videti tako, da se jih naokoli vozi nekaj deset in vsi čakajo na masovne evente. Mislim, da je omejitev šest, kar pomeni, da moraš imeti srečo, da sploh koga uzreš. V idealnem scenariju, torej da se dejansko najdeš skupaj in se greš ravbarje ter žandarje, je igranje kul. Toda bolj verjetno bo večina izkušenj mlačnih, tudi zaradi nedodelanega komuniciranja. Pri tem je omembe vredna iphonova aplikacija NFS Network, s katero lahko čekiraš karto, dosežke in soigralce, jim pomagaš z darilci ali nanje prikličeš milico ter marico. Nov smerokaz, kam gre povezovanje.

Ponavljajoča se zabava

Novi Need for Speed na trenutke prav dogaja, a še vedno je le priložnostno zabavna igrica, nič več. Daljnosežne privlačnosti ni. Vse ozemlje je dosegljivo takoj, zato se pehaš le za avtomobili, ki pa se vsi vozijo bolj kot ne enako, pičijo nenormalno hitro in na žalost ne vzbujajo fetišističnega poželenja. Nič ogledovanja v garaži, kabin, kaj šele verodostojnih podatkov. Se mi zdi, da ves špil naredili nekam na silo, kajti Criterion je hotel nehati s štancanjem dirkačin, zato je založnik Rivale zaupal svojemu svežemu švedskemu studiu Ghost. Ti so zamisli obrtniško vzeli iz davnih High Stakes in nedavnega Hot Pursuita. Zdaj pa tako ozko arkadno dirkalnico prodajajo za isto ceno kot Forzo 5 ali Gran Turismo 6.

Marlow Briggs

Naj dvigne roko tisti, ki je pred izidom slišal za Marlow Briggs and the Mask of Death, kot se glasi poln naslov. Nihče? Se mi je zdelo. No, vedite, da ne gre za butično starošolsko avanturo, kot bi nemara sklepali po naslovu, pač pa za tretjeosebno akcijsko pustolovščino, ki vključuje tako sekljanje kot ležerno ploščadenje in reševanje ugank(ic). Nesramen klon God of Wara, torej, ki so ga vkup dali Zootflyevci. Se naše gore listi z njim uspejo opravičiti za dokaj porazno licenčnico Prison Break? Poglejmo.

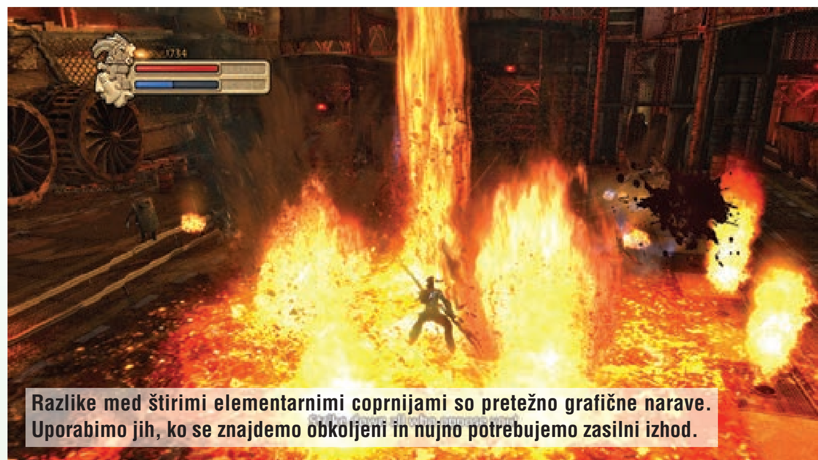


V žanru tretjeosebnih sekljačin je težko biti izviren in Marlow Briggs se niti malo ne trudi. Vpliv niza God of War s konzol je očiten na vsakem koraku.

Kratos za nove čase

O zgodbi nima smisla izgubljati besed, saj je izrazito B-filmska in bolj kot ne izhodišče za to, da lahko izrazito generični mišičnjak Marlow takoj prične z masakrom. Po nasilni smrti sredi arheološkega najdišča se v življenje vrne po zaslugi magične majevske maske in se nemudoma odpravi na reševanje babe, ki jo je ugrabil negativec azijatskega porekla. Kliševi se s tem komaj dobro začnejo, a se jih protagonist in čebljavi duh iz maske na srečo zavedata in jih ves čas humorno komentirata. V igralnem smislu gre za spust po holivudsko navdihnjenem akcijskem toboganu, v katerem se Kratos, pardon, Briggs v prvi vrsti otepa človeških in živalskih nasprotnikov. Heroj teče po linearni poti, ki se začne v topilnici železa in se nadaljuje v tempeljskih in podzemnih ancientnih okoliših ... tepe pošastke, ki ga pričakajo v arenicah ... šofira ogromne škorpijone in gorostasne sovrage ... se sem in tja pomeri v QTE-sekvencah ... skače po ploščadih in se spušča po vrveh ... rešuje preproste zagonetke s potiskanjem blokov ... ter skrbi za osnovno nadgrajevanje pobijalskih pripomočkov in štirih z naravnimi elementi povezanih magičnih napadov. Izvirnosti ni na spregled, je pa borilni sistem kolikor-toliko soliden. Botruje predstavitveno spektakularni in igralno užitni juhici. Količina kombinacij, ki jih je moč izvesti z gumbi za dvojni skok ter hiter in močen zamah, je spodobna. Začetni kosi se sčasoma pridružijo udarnejša različica le-te, nožu podobni rezili in krepelo z velikim dometom, ki so po učinkovitosti pretežno poravnani. Bolj kot to, s katerim orožjem mahamo, je pomembna raba bloka, izmikalnega kotaljenja in skoka. Zlasti pri prgišču velikih šefov in takrat, ko nas obkoli večje število capinov.


Igrinim 'zagonetkam' je skupna neznosna preprostost, saj možgane pri njih prižgeš za sekundo ali dve. Na sporedu sta vrtenje ročic in premikanje blokov.


Razlike med štirimi elementarnimi coprnijami so pretežno grafične narave. Uporabimo jih, ko se znajdemo obkoljeni in nujno potrebujemo zasilni izhod.

Da se razumemo – globine in prefinjenosti Bayonette ali Devil May Crya ni. Uspešen izid mikastenja zagotavlja že rutinsko ponavljanje nekaterih rušilnih kombinacij, medtem ko imamo časa za blokiranja, odboje projektilov in ogibanje celo na najvišji težavnostni stopnji načeloma dovolj. Špil se še kar trudi z raznolikostjo sovragov in občasno uspe ponuditi kaj samosvojega. Denimo vratolomni čarobni prijem, s katerim nasprotnike za nekaj časa spremenimo v zaveznike.

Indiana Jones slovenskega porekla

Ko Marlow ne kolje soldateske in mrčesa, se ubada z miselnimi zagonetkami in ploščadenjem. Je pa res, da je oboje komaj vredno svoje definicije. Boleče nezahtevna sta zlasti premikanje kamnitih kock s točke na točko, da se sprosti prehod, in vrtenje ročic, da se poravna kolesje ter steče starodavna mašinerija. Podobno simpl so skakanje po premikajočih se hlodih, ogibanje nihajočim rezilom, visenje na izboklih policah, tarzansko guganje po vrveh in ostali telovadni scenariji, ki v idealnih intervalih prekinjajo mlatež. Res pa je, da se za splošno preproščino naslov deloma opraviči z obiljem in nepričakovano filmskostjo teh zapolnitev, saj se okoli junaka vse ruši in razletava.

Case izklopi možgane, napne mišice in si izpolni arheološko-filmske sanje.

69 v redu tepež ✔ všečna podoba ✔ raznolikost akcijskih vložkov ✔ humor ✔ slovenski avtorji ✔ nesramno kopiranje ✖ klišejska zgodba ✖ osnovno ploščadenje in razmišljanje ✖ splošna nezahtevnost ✖ Zootfly / 505 Games


Je lahko izostal eksploziven vložek, v katerem te zasleduje regiment helikopterjev, ti pa jih ležerno luknjaš z zadnjega konca oboroženega vozila? Kakopak ne.

Poleg v naštetem se lahko pomerimo v številnih spretnostnih izzivih, ki so dostopni tudi izven zgodbe. Na seznamu so vožnja v rudniškem vozičku z izmikalnim preskakovanjem, prekinitve, v katerih sedemo za fiksne strojnice in pokamo helikopterje, dva docela šutemapovska nivoja, v katerih se v pogledu z vrha z ladjico premikamo po zaslonu in streljamo, intermeco v templju, koder se junak v duhu arheološko-pustolovskih filmov izmika kotalečim se kroglam, ter še marsikaj.

Oda zadostnosti

Če si predan igralec tretjeosebnih sekljalnih akcijad, v tem slovenskem umotvoru ne boš našel ničesar izvirnega ali zahtevnega. Igri se pozna, da se zgleduje po boljših od sebe in da je namenjena nekoliko bolj nedeljski publiki, ki naslovom ne gleda pod havbo. Zna pa tej prijati, saj je celokupno raznolika, udarna, barvita in humorna. Za štiri do pet ur brezmožganske zabave je običajnih 14 evrov nekoliko preveč. Seveda pa bo v Steamu mnogokdaj v akciji in če boš zanj odštel le nekaj evrov, si ga velja ogledati ter s tem podpreti domače kovače.

Baldurjevo 2: Prepleskano

Kocke, bolščalci, temni vilini in Amn, kaj je to? Kaj neki – Baldur's Gate II, eno najboljših igranj fantazijskih vlog nasploh. LordFebo se presenetljivo navdušeno loti trinajst let starega špila v rahlo prečiščeni oblekici.

Nedobri bog Bhaal je bil sicer poražen dolgo tega, a v svoji božjosti je padec predvidel. Zato je po svetu že vnaprej raztrosil seme, ki bi mu v pravem trenutku pomagalo do ponovnega vzpona. Eno od njih je vzklilo v trdnjavi-knjižnici Candlekeepu. Kot veli izročilo prvih Baldurjevih vrat, je bila to sirota, ki jo je v uk vzel vešč Gorion. Spol, ime, raso in poklic smo ji v tradicionalni maniri iger D&D določili sami. Lik se je skozi nepozabno pustolovščino, polno političnih, ekonomskih in demonskih spletk, izuril in zavedel svojih korenin. V velikem finalu je premagal brata po fotrovi strani, Serevoka, odpravil gospodarsko krizo in preprečil vojno.

A kri ni voda in ne mine dolgo, ko mora junak oziroma junakinja ponovno plačevati ceno svojega porekla. To pot se znajde v ujetništvu mogočnega coprnika Irenicusa, ki ima lastne načrte, kako čimbolje izkoristiti polbožjo telesno tekočino in dušo. Kakor se za pravljice spodobi, je treba storiti vse, da se mu zlobne nakane izneverijo.

Dvesto kvestov in ur

Tako se odpre Baldur's Gate II, podnaslovljen Shadows of Amn. Senca je namreč legla na provinco Amn, južno od Baldurjevega in ostalih poznanih mest, kot sta Neverwinter in Waterdeep, a še vedno na obali Morja mečev. V izvirniku je igra izšla septembra 2000 in se v anale zapisala kot eden najbolj sijajnih biserov zapadne šole frpjk. Izkušnja je bila še globlja, širša in daljša od predhodnika, kajti Bioware je imel pogon izgotovljen in so se lahko osredotočili na izgradnjo dogajanja. Odlično zmes ortodoksnega igranja domišljijskih vlog s šestčlansko druščino, podajanja široke zgodbe, svobodnega premikanja in odločanja, neštetih skrivnosti in izzivalnega boja smo v Jokerju 64 nagradili z oceno 93.



Krčma, iztočnica za kveste v sleherni frpjki. Sogovornikov s težavami je nenormalno veliko, zadnja vrata pa razkrijejo nemalo skrivnosti. Priporočam, da tekom pustolovščine menjate like.

Trinajst let kasneje je igro ekipa Overhaul restavrirala, tako kot je enico pred letom dni (Joker 234). Najbolj očiten doprinos izdaje Enhanced je večje vidno polje na rovaš višje ločljivosti. Izometrična ploskovna podoba zvečine ostaja ista, mestoma so le popravili barve in dopolnili nekatere animacije, zlasti svetlobne učinke. Izboljšana je takisto zvočna plat, tako v melodijah kot ambientalnih zvokih, zato je vzdušje ne oziraje na starinsko podobo vrhunsko.

Dodana je peterica prijateljskih likov z lastnimi kvesti. Trije, nora čarovnica Neera, bojevnik Dorn in kungfujevec Rasaad, sta vzeta iz prenovljene inačice enke, dva pa sta friška, od tega eden zelo skrivnosten. Drugače je potencialnih pridružbenikov čez dvajset in splača se jih preizkusiti čimveč. Priložen je še težaven dodatek Throne of Bhaal, z zanimivim koncem. Je zvečine zvečine samostojna kampanja in ni tako brezšivno vpet v dogodivščino kot eničin Tales of the Sword Coast.

Vse ostalo je po starem, kar pomeni do pičice enako igranje brez kakršnihkoli sodobnih poenostavitev. Dobra beležka s potekom kvestom je bila že prej, prav tako zemljevid. Vmesnik je v redu, struktura igre pa ostaja nadmočna. Podobnih špilov je danes malo oziroma jih v tako dodelani, bogati in razvejani obliki sploh ni. Pogovorov, drobcev zgodbe, obrobnosti, na-



Špil je zvečine rjavkast, a so tudi bolj živahni predeli. Blodnjakarstva ne manjka, zlasti tečen in dolg je osrednji del, ki se dogaja v Underdarku. Vendar to pač zvrsti pritiče. Miselnih puzel pa v Baldurju ni.



Bolj kot meseni nasprotniki so problematični čarodeji, ki priklicujejo, uročujejo, zaklinjajo, se podvajajo in onesposabljajo. Zato naj bodo prva tarča.


Leva in tale slika sta obe v 1920 x 1200, a pri tej je izbrana možnost skaliranega vmesnika. Ta poleg manjših ikonic in teksta pokaže še več ozemlja. Vendar postanejo reči premajhne, poleg tega je vidno dogajanje itak omejeno na manjši krog okoli druščine, zato nič prej ne vidiš pošasti.

log in ozemlja je nepredstavljivo veliko. Greš opravit kvest in po poti dobiš dva nova. Ob tem so opravila jako raznolika in segajo od pogovarjalnih in detektivsko-raziskovalnih prek takih, kjer se moramo odločiti za določeno stran, do klasičnih deratizacij labirintov ter iskanj starodavnih artefaktov. Ocena, da za vse izpolnitve nucaš prek dvesto ur, ni prav nič pretirana, saj jih samo rdeča nit zahteva okoli petdeset.

Beholder te gleda

Kljub splošni odličnosti drugi Baldur v mojem videnju ni za zelenca, ta naj se najprej loti prvenca. Tam pričneš z nerazvitim likom, nakar se učiš in rasteš skupaj z njim. Vdrugo pa štartaš na osmem izkustvenem nivoju, kar v svetu Dungeons & Dragons ni šala. Na tej stopnji se od igralca pričakuje poznavanje elementov prastarega pravilnika D&D. To ni moderen špil, v katerem porineš likom v roke prvi pipec, sprožaš par samoumevnih urokov in lokaš napitke za mano. Že branje statistik, kjer oklepljenost ponazarja čim nižja številka THAC0 in je ubojitost orožja navedena z 1d10+2, je precej tujsko. Medsebojnih vplivov sposobnosti in opreme ter celo izključevanja pa je cela vrsta.

Kakovostno razvijanje in opremljanje borcev, postrojevanje vojske in prednastavljanje obnašanja vsakega posameznika je zato konkreten in obvezen podvig, ki ga je Bioware v drugem delu dopolnil še z usmeritvami znotraj poklica. Paladin se denimo specializira v konjenika, ki posebej uspešno tepe velike beštije (konja seveda nima), postopač v lokostrelca in tako dalje. Za dobro mero so se sedmim originalnim razredom pridružili barbar, sorcerer in menih.

Novincu neprijazna je takisto manj privlačna otvoritev od enojke. Nobenega vodenja za rokico in postopnega uvajanja ni. Začneš v čarodejevi ječi in beli dan uzreš šele po par urah tavanja po blodnjaku. Takoj zatem se znajdeš sredi gromozanskega mesta Athkatla, ki ne pozna milosti (in teleportiranja). Na poti do gostilne fašeš pol ducata zadač in prav toliko napadov. Nakar vstopiš in preden sploh prideš do točaja, si že sredi treh sprotnih opravil, ki te povedejo v neskončno kanalizacijo. Tako mine deset ur, vmes ti je druščina mnogokrat umrla, uplenil si ogromno robe, v resnici pa nisi naredil veliko.

Zveni skyrimovsko, vendar je Baldur strožji, kajti vsak boj je lahko usoden. Par strupenih pajkov ti kljub poginu uspe fatalno zastrupiti pol odprave ... sovražni čarodej prevzame nadzor nad tvojimi bojevniki, ki se nato pokoljejo med seboj ... z grozo ugotoviš, da večina jekla ne vpliva na brezoblični stvor ali prikazen in da je moč trole ubiti edinole z ognjem. Pobegi so redko izvedljivi, samodejnega zdravljenja ni in zapomnjene uroke hitro izčrpaš. In ko misliš, da imaš nepremagljivo četico, srečaš zmaja, beholderja ali zoprnega mind flayerja, ki ti pri priči dokažeta nasprotno. Prav slednje nakaze so mi s svojimi telepatskimi triki ostali v zoprnem spominu še iz starih časov. Linearni podzemni del, svet temnih vilinov, mi je zato najslabši kos celotne serije. Pot do finala je resnično trnova, tam pa glavni zlobec gladko pričara Absolute Immunity in Spell Trap, s čimer postane popolnoma odporen na orožja in čarovnije!

Pot do tretjih gat

Baldur's Gate II je pač starošolska zaguljenka in za normalno obvladovanje moraš biti naštudiran. Ni namreč najboljšega orožja, coprnije ali pristopa, marveč se je treba vseskozi prilagajati in izkoriščati sposobnosti likov ter njihov napadalni in obrambni arzenal. To je kunštno in zamudno, kajti preventivnih zvarkov in urokov je precej.

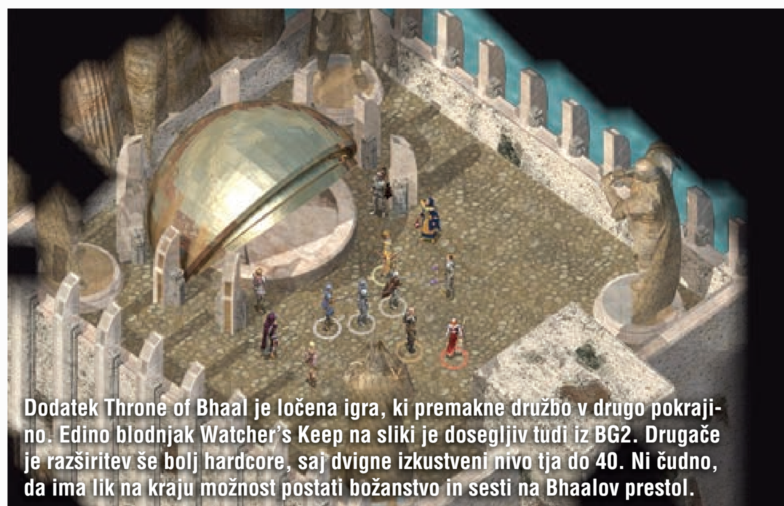
Po drugi plati pa lahko vselej znižaš težavnost na minimum, s čimer sicer zanemariš del globine, a še vedno uživaš v igri, ki je več od neprestane borbe. Zgodba je lepo podajana, pogovarjanje je iskrivo in nemalo reči je možno urediti na nekrvav način. Nespregledljiv element so različni značaji kameradov, ki vsak po svoje zabavlja. Med seboj se celo zaljubijo ali sprejo, če niso enako usmerjeni. Takih bonbončkov, ki na igranje resda ne vplivajo, toliko bolj pa na počutje, je res veliko. Če je danes vsebinsko igra vrhunska, si lahko predstavljate, kako je bila šele pred dobrim desetletjem?

Firmo Beamdog, katere oddelek je Overhaul, sta ustanovila bivša Biowarovca. Baje sta se nekoč v pijanskem stanju spod šanka pridušala, da je njuna življenjska želja ustvariti Baldur's Gate III. Menim, da sta ti prepleskani izdaji priprava terena in financ. Zato vsem ljubiteljem zvrsti, zlasti tistim, ki marate za njene visoke predstavnike, polagam na srce, da si omislite tako enico kot dvojko. 20 evričev po komadu se sicer sliši veliko za digitalno izdajo starine. A za ta denar dobiš obilico kakovostnega, zimzelenega igranja, pri katerem je nekam ancientna edinole podoba.



Opremljanje junakov iz nekega drugega časa. A to novincu ne bo moteče, prej D&Dju lastne posebnosti okoli tega, kaj lahko kdo uporablja.


To je prizor Black Pits, arenskega bojevanja, ki ga je vpeljal prenovljeni prvi del. Gre za lestvico čedalje močnejših nasprotnikov, to pot pa je modusu dodana tudi zgodba.


Dodatek Throne of Bhaal je ločena igra, ki premakne družbo v drugo pokrajino. Edino blodnjak Watcher's Keep na sliki je dosegljiv tudi iz BG2. Drugače je razširitev še bolj hardcore, saj dvigne izkustveni nivo tja do 40. Ni čudno, da ima lik na kraju možnost postati božanstvo in sesti na Bhaalov prestol.



PANDORA LETO KASNEJE

Dobro leto je minilo od izida Borderlands 2 in v tem času smo bili deležni štirih daljših zgodbenih DLCjev. Preučita jih Claptrap in njegov podložnik Melkijad.

Teksaški Gearbox si je skozi leta pridobil dvomljiv sloves, toda v repertoarju ima franšizo, zaradi katere mu napake skorajda odpustimo: Borderlands. Gre za prvoosebno streljanko, postavljeno v svet, sličen Mad Maxovemu in s prav posebno mehaniko. Vsaj za ta žanr. Izbereš si enega od štirih različnih likov, ki mu s pobijanjem neskončnega števila sovražnikov višaš statistike ter posebne lastnosti. Ter pridobivaš vedno nove in bolj ubojite puške ter energetske ščite. Največji žur pa se je nad kaznjence, vojaške plačance, pošastno zverjad in besne robote na apokaliptičnem planetu Pandora podati v kooperativni družbi. Nalik Diablu, skratka.



Z vlaganjem točk lahko lik prilagodiš svojemu načinu igranja. V razvojnem drevesu ima vsak tri veje, posebna sposobnost pa ostaja ena.

Dvojka, ki je zasnovo izvirnika obogatila z odbitimi liki, bolj razgibanimi stranskimi kvesti, straniščnim humorjem in še bolj stripovsko grafiko, je v Jokerju 231 dobila oceno 89. Toda po lanskem izidu avtorji niso počivali, marveč sovpeljali nova igralna lika. To sta študentka Gaige, ki ima v lasti robota D374-TP – po domače Deathrapa, in krvoločnež Krieg, odličen v boju na blizu ter stalno sprt z notranjim glasom ... in lastnim zdravjem. Izkušenjski mejnik so s 50 pomaknili na 72 stopenj, predvsem pa so izdelali štiri digitalno razpečevane razširitvice. Moč jih je kupiti posebej in veljajo na Steamu od pet do deset evrov. Za tiste, ki igre še nimate, pa je kot nalašč vse obsegajoča GOTY-izdaja za vsega 34 evrov. Ta priskrbi več kot šestdeset ur igranja, izjemne like in pošteno dozo zdravega humorja.

CAPTAIN SCARLETT AND HER PIRATE'S BOOTY

Piratsko obarvani DLC, pogoj za igranje katerega je 15. razvojna stopnja lika, se prične na severu Pandore, v puščavskem mestu Oasis. Tam se z gusarsko poveljnico Scarlett spajdašiš v lovu za izgubljenim zakladom. Sovragi dobijo piratsko preobleko, čeprav so od novih omembe vredni le puščavski črvi. Terensko vozilo zamenja hovercraft, s katerim se podiš med sedmimi glavnimi lokacijami. Med njimi je grafično čudovita podzemna stopnja, polna potočkov in rastlinja. A važnejša je nova valuta, kristali seraph. Namenjeni so nakupu rožnatih orožij, umeščenih med unikatno vijolična in legendarno oranžna. Gre za močne pokalice, ki pa jih vedno nekaj kvari, na primer prevelika potrošnja municije, počasni iztrelki ali slabša natančnost.



Pirati tolčejo po tebi z vsem mogočim. Nekaterim je dovolj sablja, drugim pištola, tretji imajo pripravljen sod smodnika. Vsi si delijo enako usodo.

Zgodba je v redu, liki simpatični in igralnega časa za deset ur. Vendar sem pogrešal nekoliko bolj karizmatičnega antagonista, saj me je zadnji boj pustil hladnega. Borderlands 2 je letvico pač postavil visoko.

MR. TORGUE'S CAMPAIGN OF CARNAGE

Gospod Torgue je testosterona in steroidov poln 43-letnik, ki se v prostem času zabava z zračno kitaro in utežmi. Med drugim je lastnik proizvajalca orožij Torgue, katerih značilnost so eksplozivni izstrelki. Tip je osrednji lik razširitve, v kateri na Pandori odkrijejo nov podzemni bunker. Mr. Torgue se odloči, da situacija kriči po turnirju, in nad bunkerjem postavi areno, v kateri se meriš za naziv največjega zajebanca. Med redčenjem sovragov po 'Badass Crater of Badassitude' se počasi vzpenjaš po lestvici, kar te privede do finalnega boja s številko ena, gospodom Pistonom.
Za izpolnjevanje misij in izzivov spet dobivaš novo valuto, žetone. Te unovčiš v Torgueovih avtomatih, kjer so v dnevni ponudbi tudi legendarna orožja. Od znanih likov se vrneta Mad Moxxi in Tiny Tina, ki poskrbita za nekaj odličnih stranskih misij. Med drugim poračunaš z opisovalci iger, ki so najljubšemu špilu gospoda T. dali preslabo oceno. Sovragi so odeti v frišne cunje in deležni smo kar nekaj novih šefov, razdelanega PVPja pa žal kljub areni še vedno ni.



Med vzpenjanjem po lestvici se v Compaign of Carnage udariš s pisano paleto šefov. Na sliki Big Momma, kljub ljudožerstvu prijazna gospa.

Kakor naslovni lik je to DLC na steroidih. Dogajanje je hitro, streljanje za vsakim vogalom, humor še bolj črn, več je orožij, več šefov, več vsega. "EXPLOOOOOOSIONS!", in to deset ur.

SIR HAMMERLOCK'S BIG GAME HUNT

Gospod Hammerlock te povabi v kočo na čaj, piškote in streljanje eksotičnih stvorov. Takoj ko prispeš v deželo Aegrus, drek zleti v ventilator, saj te zavoha profesor Nakayama. To je droben, nervozen mož, obseden z glavnim negativcem iz Borderlands 2, Handsome Jackom. Rad bi ga kloniral, tebe pa zradiral z obličja Pandore.
Okolje je tropsko obarvano, sovragi si navlečejo plemenske cote in terenca zamenja čolnič, katerega namen pa se s tem nič ne spremeni. Svež kanonfutr vsebuje par novih živalskih variacij in witch doctorje,



Med domorodci najbolj najedajo Witch Doctorji. Zaradi njihove izjemne odpornosti mi je stalno primanjkovalo municije. Maska jih naredi praktično imune na strele v glavo.

ki parajo živce z odpornostjo in spreminjanjem podanikov v badasse – močnejše, veteranske inačice. Osrednja misija je kratka, stranske pa dišijo po nategovanju igralnega časa: poišči 37 jajc, obriši scanje Skaga, ki je vidno samo ponoči, ubij deset onih in pet teh sovragov ...

Ena glavnih privlačnosti osnovne igre so liki, ki so v dodatku švoh. Gospod Hammerlock je bolj dolgočasen in njegov 'džentlemenski' humor nekako ne deluje. Nakayama občasno zabava s koleričnimi izpadi, vendar je plitek dežurni krivec. Še dobro, da jima rit odnaša Claptrap, ki je v Aegrusu na počitnicah. Kratek, nenavdihnjen dodatek.

TINY TINA'S ASSAULT ON DRAGON KEEP

Tiny Tina in plenilci grobnic (Mordecai, Brick, Lilith) kakih deset ur igrajo namiznico Bunkers and Badasses, Borderlandsovo inačico Dungeons & Dragons. Tina je dungeon master, torej skrbi za povezovanje dogajanja in smer zgodbe. Ta je podana skozi pogovore med igralci B&Bja in često nepričakovano zavije. Medtem ko se udeleženci kregajo, ali je gozd temačen ali ne, se ta spremeni iz prijazno barvitega v zlovešče sivega. Take instantne spremembe med igranjem dodajo k razgibanosti in zabavnosti.

Glavni kvest je osvoboditi princeso iz krempljev zlobnega čarovnika in s tem vrniti sonce v deželo. Ta je tipično srednjeveška, z vasico, gradom, gozdom in votlinami. Poznani liki so elegantno umeščeni v novo okolje. Moxxi je lastnica lokalne beznice, gospod Torgue je vaški norec in zadolžen za stranske kveste ... Prav tako so tematsko prevetrili vse sovrage. Streljanje zmajev in orkov z bazuko? Res je. Granata med škrate? Da. Headshot v dobro vilo? Tudi. Če sta svet in sovragi nova, pa je bila orožarna deležna malo sprememb. Izstopajo le magične granate in eno bolj usekanih orožij v prvoosebnih streljačinah, iz katerega letijo eksplodirajoči meči. “SWOORDSPLOSION!”



Pero je močnejše od meča, bazuka pa od vsega ostalega. Čez nekaj trenutkov bodo hrabri vitezi in čarodeji samo še rdeč zmazek na tleh.

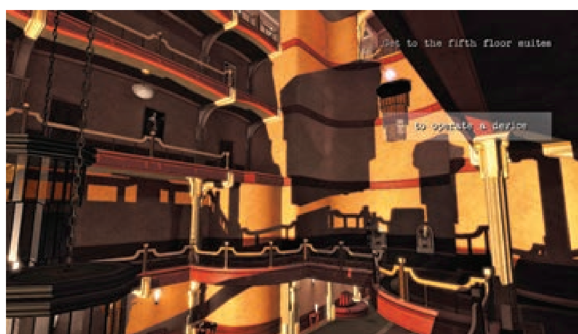
Contrast

Sedim, odkimavam in se sprašujem, če so tudi indiejanci podlegli uroku velikih iger, ki jih redno izdajajo nedokončane in polne neumnosti. Neodvisni Contrast je po srcu pogumen in v privjujih strašno fin. Na Gamescomu so me na predstavitvi tako zrajcali, da sem se neznansko veselil, kako bom zaigral nekaj bolj odraslega kot običajno. A 'finalni' izdelek me je streznil. Novopečeni Compulsion Games so nadarjeni zlasti za predstavitev, medtem ko so pri igranju goli in bosi.

Iz pogleda od zadaj v treh dimenzijah prevzameš nadzor nad naličeno, dolgonogo žensko, drugim jazom dekletca. Ta živi v noir jazzovskih dvajsetih letih minulega stoletja in jo okolica tako malo upošteva, da ljudi vidi kot sence. To je bistvenega pomena, saj si pot naprej mnogokrat utreš le tako, da se ob zidu spremeniš v plosko črno fleho. Nato tečeš in skačeš po sencah, dokler ne prideš do drugače nedosegljivega cilja. Včasih jih v lepem plesu luči mečejo objekti, drugič se na stenah znajdejo obrisi oseb v punčkinem življenju. Denimo starša, vsak s svojo navlako težav, zlasti oče, ki se trudi zaslužiti za dostojno življenje, a se zaplete z gangsterji. Naš lik je odraz njenega življenja in idealov: atletska, nemogoče suha kabarejska plesalka s posebnimi močmi, kot je šviganje naprej. Zgodba pretrese, kakor zna le otroško trpljenje, in bi bila odlična v kakem stripalbumu.



Take so skakalne prepreke. Sence ljudi se gibljejo in ti skačeš po njihovih udih. Prijem je zanimiv, ni pa dobro izveden.



Ugank ne manjka. Tu spuščaš dvigalo, da se premakne senca na zidu. A ker je mozganje povezano s skakanjem, so težave.

A Compulsion so se odločili za špil – in ga polomili. Dobra ideja je izvedena porazno, saj je s skakanjem celo po zaplatah kup težav. Že tako je lik živčen in nadzor nenatančen, lonček pa pristavijo še sitna kamera in hrošči, ki povzročajo zatikanje v objekte. Pohvalno je, da je dosti ugank s prekladanjem in potiskanjem predmetov, da sence ustvarijo most. Toda med njimi je mnogo zanikrnih. Baba se recimo oprime le označenih robov, druge pa mirno prezre, četudi so ravni, zaradi česar je več puzel umetno omejenih. Piko na i postavi medla, nezanimiva okolica, ki je veliko slabša kot v dveh očitnih starodavnih navdihih, Grim Fandangu in Psychonautih.

Špil resda ima svetle trenutke, ko se na primer preleviš v nastopajočo v lutkovni predstavi, v slogu Limba pomagaš nespretnemu princu in ob tem razmišljaš o položaju žensk v svetu. Ali ko poslušaš profesionalno izvedeno, nalašč za Contrast narejeno jazz glasbo, ki je naprodaj v obliki soundtracka. A do njih se moraš prebiti skozi ure duhamornosti, povprečnosti in težav. Naj te nizka cena 15 evrov na Steamu, Xboxu Live ali Playstation Storu, kjer imajo tudi nič kaj nadgrajeno verzijo za PS4, ne premami.

45

Sneti ne mara otroškega trpljenja. Skoraj tako ne kot lastnega.

Compulsion / Focus Home Interactive

Lost Planet 3

Tretji Izgubljeni planet je Capcomov poskus, da bi serijo po razočarajočem drugem delu znova približal tistim, ki jim je dopadlo tretjeosebno odstranjevanje Akridov, alienskega mrčesa iz prvenca. Poudarek so tokrat zahodni razvijalci Spark Unlimited z večigralstva prestavili na zgodbeno kampanjo, v kateri postaneš dobričinski bradač Jim Peytona. Ta službo mehanika na zasneženem planetu E.D.N. III sprejme, da bi preskrbel družino.

Špil je časovno postavljen pred oba predhodnika, a v praksi je to opazno le po starejših modelih značilnih dvonožnih robotov, ki nudijo alternativno delanje darmarja. Oziroma robota, saj je junaku tokrat na voljo en sam. Tak osnoven brez raket in strojnic, s katerim si v spopadih z Akridi pomagaš z vihtenjem prijemalne leve in vrtalne desne roke ter boksarskim potegom le-teh v bran kabine. Kovinski hrust je v boju za silo uporaben in ponekod nujen, recimo pri šefih. Drugače pa rabi predvsem rušenju ledenih ovir, prevažanju junaka iz točke na točko in zagonu zamrznjene mašinerije. Slednje je eden od dolgočasnih ciljev odprav, na katere te iz osrednje baze pošiljajo nadrejeni.



Primer slabega dizajna je po nepotrebnem razvejana baza, v katero se vračaš. Med raziskovanjem te špil zasipa z nalagalnimi zasloni.



Za dobrosrčnega bradača Peytona so zadače, ki mu jih naprtijo nadrejeni, del službe. Zavoljo strelske in pustolovske enoličnosti in splošne preživetosti vsega igranje res še najbolj spominja na tlako.

Glavnino streljanja izvajaš peš s Peytonom, ki vihti boleče standardna orožja, kot so pištola, pumparica, eksplozivni lokostrel in granate. Prmejduš, da tako nevznemirljivi akciji in dizajnu prizorišč v velikih naslovih že dolgo nisem bil priča. Ne glede na to, ali moraš iz zagate rešiti delavske kolege, ki so zgrmeli v prepad, popraviti oddaljeni srkalnik termalne energije ali se ubadati s stranskim iskanjem brezzveznih nadgradenj za robota. V vsakem primeru te čaka duhamorno pluženje po istokopitnih ledenih votlinah, belih planotah in generičnih tovarniških kompleksih. Vse se dostikrat spremeni v strelske galerije, kjer brez pravega patosa in na vselej enak način odstranjuješ vale večidel poznanih vrst avtohtonih prebivalcev planeta. Ja, boji z so običajnimi sovražniki so podobno nevznemirljivi kot v LP1 in 2. Pokaš jih kot milne mehurčke, rušilnim napadom večjim Akridom se brez muje izmikaš z delanjem prevalov, dočim je pri šefovskih velenakazah na sporedu uničevanje očitnih kritičnih točk, ki je z miško mala malica.

Multiplayer, kjer se petčlanski moštvi pomerita v deathmatchu, rinjenju proti energijskim črpalkam in načinu, kjer ena ekipa brani cilj, druga pa napada, je spodoben. Okej je tudi modus, v katerem se z največ petimi kolegi zoperstavljaš nepojemajočemu, čedalje zahtevnejšemu navalu žužkov. A vse to je premalo, da bi zaustavilo polzenje serije v pozabo.

57

Temperatura Casovega zanimanja za niz se izenači s tisto na planetu.

Spark Unlimited / Capcom

JOURNEY OF A ROACH

Tole je posrečena mešanico običajne klikotave avanture in prostorske miselnice iz nemška hiše Daedalic. Glavni junak je simpatičen ščurek, česar nismo videli že od davnega leta 1996, ko smo mrgolazili v kratki, nadrealistični avanturi Bad Mojo.
V postapokaliptični pušči, kjer so členonožci ena redkih preživelih živalskih vrst, je pognala cvetica. A ko se par ščurkov napoti k njej, eden od njih zgrmi v luknjo. Reševanje bi moralo biti enostavno, a nerodni ščurek, igralčev lik, pada v vse bolj absurdne zaplete. Čeprav pustolovščino nabritega insekta spremljamo v pogledu od strani, je igra prostorska. Sobice so trirazsežne, kar so avtorji spretno vpletli v igranje. Sprehajamo se lahko namreč po vsaki ravni površini, tudi po stropu, in temu primerno se zavrti zaslon. Tako obidemo navidez nepremostljive prepreke in nedosegljivi predmeti postanejo enostavno dostopni.



Ne, slika ni obrnjena narobe. Sprehajanje po stenah in stropu je temelj igre in doda novo dimenzijo za zvrst tipičnim zagonetkam.

Vsaka prostor je uganka v malem, naj gre za lovljenje muh, ki so ušle pajkovki ali preoblačenje, da se izmuzneš mimo militantnih mravelj. Svoje naredi tudi vmesnik. Na srčkan način ne le pove, ali je moč predmet pobrati oziroma na njem kaj uporabiti, marveč z risbicami v stripovskih oblačkih zakoliči, čemu je kaj namenjeno. Ob marsikateri sličici se na glas zahahljaš. Hkrati pa se zaveš, da si marsikatero uganko in prizor že nekje videl. Špil je naphan z referencami, predvsem na rovaš legendarnih starih Lucasovih pustolovščin. Tako daleč gre, da enemu od likov, piratskemu kapitanu, preusmeriš pozornost na sliko triglave opice! Ukana tu za spremembo deluje.
Na srečo gre za poklone zvrsti, ne za brezsramno kopiranje. Na žalost pa je igra lahka in povrhu kratka. Izkušenemu avanturistu ne bo problem priti do konca v manj kot popoldnevu. Nato lahko poskusi z lovljenjem dosežkov, ki v Daedalicovih špilih postajajo stalnica, a velike dodatne vrednosti naslednje preigravanje nima. Po drugi strani bo občasnež namige na zgodovino avantur spregledal. Vendarle tega ne gre šteti v škodo, saj Journey zdrži kot samostojen izdelek.



Žuželčnjad nima glasilk, zato komunikacija poteka telepatsko. Namigi igralcu so nadvse prikupni in nabiti s humorjem. Upam, da jih bo posnemal še kdo.

Glede na kratkost popotovanja je največji malus cena. Petnajst evrov, kolikor znaša na Steamu, je za tak izletek, čeprav prisrčen in skrajno zabaven, preveč. Bolje rečeno, igre je preprosto premalo, četudi se na daleč vidi, da so jo spočeli s srcem, in se prav tja usede tudi staremu zagrenjenemu ciniku, kot sem. Dejansko sem avtorje šel podpret izključno zato, ker bi rad od njih videl še kako podobno avanturo, tokrat primernejše dolžine. ***Quattro***
Daedalic ● 15 EUR

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA – EPISODE 1

Kdor je preigral Bioshock Infinite in potočil solzico ob zaključku Bookerjeve in Elizabethine pripovedi, ve, da se v zgodbovnem zakulisju vse vrti okrog časovnih zank in alternativnih prihodnosti. Protagonista v eno takih postavi prvi zajetnejši DLC, in sicer v utopično podvodno metropolo Rapture, po kateri smo tavali v Bioshocku 1 in 2.
Dodatek predpostavi, da se detektiv DeWitt in Liz v staro-novem stvarstvu ne poznata. A izkaže se, da je Bookerjeva spremljevalka manj nevedna kot on sam. Bolj kot fabula, ki je do obisti okleščena variacija na Infinitovo temo, navduši podmorsko stvarstvo, preden so se prebivalci zadrogirali s plazmidami. Naj gre za neoskrunjeno buržoazno sredico mesta ali razpadajoči predel v globočinah, v grafični tuniki Neskončnika je Rapture še bolj zapeljiv.



V dodatku se iz višinske metropole Columbia preselimo v podvodni Rapture iz Bioshocka 1 in 2. Tepežkalne mehanike so tvorci prekopirali iz Infinita.

Igralno tvorci niso izumljali vroče pare. Bookerju je na razpolago bistveno manj streliva in magičnih sposobnosti, kar občutno vpliva na spopade s splicerji. Oziroma naj bi, saj se v omejeno okolje prenešeni elementi odprtega Infinita, kot je zračna železnica, slabo skladajo s težnjo po prikritejšem odstranjevanju capinov. Priokus površnosti zapustijo še pustolovske naloge. So preproste in premočrtne ter bolj kot ne opravičilo za to, da v družbi svojeglave Elizabete obiščemo večino lokacij in se čudimo artističnemu dizajnu.
Ziheraštvo je dodatku nekako moč opravičiti, saj je vzdušen in tekoč. Zasoljene cene in skromne dolžine pa ne. Obrni, kakor hočeš, 15 evrov je za poltretjo uro akcijskega rompa odločno preveč. Tistim, ki ne kanite izpustiti bodočih DLCjev, priporočam nakup 'sezonske vstopnice' za 20 apoenov, ki poleg pričujoče in druge epizode, v kateri bomo zaigrali kot Elizabeth, vključuje Clash in the Clouds. To je droben dolpotegljiv paketek, ki doda izzivalno bojevanje v ločenih arenah. Plačali boste več, na dolgi rok pa bržda nekaj prišparali. ***Case***
2K Games ● 15 EUR



NINĐA TRDONJE

Sveža sezona risane serije Teenage Mutant Ninja Turtles se je na tujih malih zaslonih že usidrala, naslednje leto pa pride še nov animirani film. Čas je, da si Sneti ogleda zmerom mlade želvake, ki se kakor prave nindže vztrajno izmikajo pogibeli.

Piše se leto 1935. Starejši gospod se ustavi pri kiosku na ulici in se nejeverno zastrmi v mestni časopis, New York Times. Naslovnica z velikimi črkami rjove: "IZ KANALIZACIJE LAZIJO ALIGATORJI!!! OTROCI SO V NEVARNOSTI!!!" Sivolasi Američan česa takega ne pomni, pa je doživel že gospodarsko depresijo in svetovno vojno. Izreče nekaj krepkih in krene dalje, premišljajoč, kaj vse si bo ta nori svet še izmislil.

Petdeset let kasneje prodajalec časopisov na istem mestu v izložbo postavi nenavaden stripovski zvežčič. Na naslovnici so izrisane štiri zamaskirane spake, pol ljudje in pol želve. Srepijo in imajo pripravljena različna hladna orožja. Kaj bi gospod rekel sedaj? Nedvomno bi se kleno pridušal, da bi se mamke ozirale in globoko dihale od strašnih besedi.

A udrihal bi po krivem, kajti nakaze so v resnici velike dobričine in poštenjaki. Gre za želvje brate, ki jih je radioaktivna nesnaga spremenila v razumna bitja. Pod mentorstvom modre vzhodnjaške podgane so zrasli v bojevnike za pravico in resnico, podkovane v starodavni borilni umetnosti ninjutsu. Kljub temu pa niso pozabili na zabavo in redno obedovanje svoje najljubše hrane, pice. To so najbolj zeleni in trdi zajebanti na svetu, Teenage Mutant Ninja Turtles!

He-Manu v brk

'Nindža želva' se sliši kot totalen absurd, a ravno v tem je smisel nenavadne izmišljotine. Pisec Kevin Eastman in risec Peter Laird sta jo udejanjila kot parodijo na resnobne superheroje, ki se jih je trlo, od Supermana prek Batmana. In, jasno, na nindže, ki so bili v osemdesetih povsod. To med ostalim izveš v vedežu na temo bojevnikov iz senc v Jokerju 213.

Tako Kevin kot Peter sta opravljala bedno plačane avtorske službice in bila brez cvenka. A imela sta jajca, da sta pri Kevinovem stricu izprosila posojilo in z njim poleg nekaj drugih projektov financirala prvo ci-



Avtorja Nidža Želv risar Peter Laird (levo) in tekstopisec Kevin Eastman. Slednji je leta 2000 zapustil TMNT in kupil stripalbum Heavy Metal, vendar po novem z želvaki zopet sodeluje.



Levo je naslovnica izvirnega stripa iz leta '85, ki v najbolj ohranjeni obliki danes stane 20.000 evrov. Na netu ga je moč dobiti v digitalni obliki in čitanje priporočam. Nasledniki so bili bolj lahkotni.

fro nindža želvakov. Strip je bil črnobel, imel je štirideset strani in natisnili so ga v tri tisoč izvodih. Samozaložila sta ga v svojem d.o.o-ju Mirage Studios – 'mirage' pomeni privid, ime pa sta izbrala, ker sta delala kar iz lastnih revnih stanovanj.

Možaka sta se sicer potrudila, saj sta kupu medijev razposlala vzorec stripa. Toda hitri uspeh ju je močno presenetil, saj od oklepljencev nista pričakovala ničesar posebnega. Očitno so bili ljudje siti vase zaverovanih herojev in so hitro pokapirali četverico, ki kriminalce garba zato, ker nima izbire, kajti lajf v New Yorku je težak. Povrhu so bili junaki poimenovani po velikih renesančnih umetnikih Leonardu, Rafaelu, Michelangelu in Donatellu. Ničjasno.

Vendarle prvi nindža želvaki niso bili taki, kot jih poznamo danes. V vsebini je bila čutiti dosti resnosti, temačnosti, celo žalosti. Prvenec se začne tako, da pripadniki ulične tolpe Purple Dragons želvake stisnejo v kot in se derejo: "To je naše ozemlje in nihče se ne potika po njem, posebej ne čudaki, preoblečeni v želve!" Naši junaki pa nazaj: "Motite se ... Tole niso preobleke!" Risba je odločna, črnikasta in nič kaj komedična, liki namrščeni, celo srditi, borba z Dragoni razgibana, ostra. "Tip misli, da lahko sam opravi z mano ... Srečava se v zraku ... Ko pristaneva, jaz stojim. On ne," hladnokrvno ugotovi eden od protagonistov. Na strehi newyorške zgradbe sledi obračun z rivalskimi nindžami, kjer brizga kri in je falotu naposled ponujen ritualni samomor. Nič kaj otroško.

Stripovje

Prva epizoda že ponudi vpogled v širši TMNT-univerzum. Zanj je nadvse važno ozadje spora med učiteljem mutantskih želv, podgano Splinterjem, in njegovim smrtnim sovražnikom, temnim šinobijem Shredderjem. Svojčas sta bila oba normalna človeka in mojstra nindži, a sta se sprla zaradi babe in odtlej furata zamero.

Shredderja, ki v New Yorku načeluje nindža klanu Foot, mladeniči v prvencu ubijejo. Potem se v drugem stripu pozornost preseli na zamorskega znanstvenika Baxterja Stockmana, ki si je izmislil ostrozobe robote Mouserje in drsi vedno globlje v brezno norosti. Želvaki ga strpajo v ječo in ob tem rešijo njegovo asistentko April O'Neil. Za razliko od mnogih ženskih likov v stripih tiste dobe je to sposobna, nič kaj cvileča in uboga dečva, ki se začne sčasoma uriti za kunoichi, žensko nindžo. Kot vemo, z njimi ni dobro riža zobati, poleg česar je odeta v rumeno trenirko kot Brusli.



Za prvo risanko so želvakom nasproti postavili alienske možgane, klicane Krang. Gmoto mesa so nagnali z domačega planeta, zato je prišla delat zdrahe na Zemljo in se povezala s Shredderjem.



April je nabrita dečva, ki pomaga našim junakom, čeprav jo morajo občasno reševati. Splinter pa je skrivnostna zen podgana, ki kot Yoda deluje nepokretna, a lahko v sekundi premlati vse.

Splinter, Shredder, Baxter in April so stalnice blagovne znamke, ki je od nastanka mutirala skoraj tako kot glavni liki. Kasneje so se morali želvaki spopasti s celo menažerijo negativcev, kot je karatejec Chris Bradford, cestni razbojnik Xever iz Brazilije in premična tankovska utrdba Technodrome. Pri založbi Mirage je v avtorstvu Laida in Eastmana najprej izšlo temeljnih osemindvajset cifer, ki jih znalci pretežno čislajo kot merodajne in najboljše. Stripovske pravice so nato leta 1988 šle k izdajatelju Archie, od koder so želve na nove prigode odhajale sedem let v seriji TMNT Adventures. To sta glavni seriji, ki so ju kasneje dopolnili krajši nizi, med njimi japonska manga.



Leonardo je ime dobil po vsestranskem umetniku Da Vinciju. Temu ustrezno je najbolj uravnotežen, discipliniran in umirjen želvak, ki mu zaradi tega pripada vloga neformalnega vodje. Odlikuje se po tihosti in obvlada mečevanje, saj vihti dvoje rezil. Včasih sta to samurajski katani, drugod ninja-to, kar je krajša in zravnana verzija katane. Ima modro prevezo za oči, v najnovejši TV-seriji pa mu glas posoja Jason Biggs, prezgodnji brizgač iz Ameriške pite.

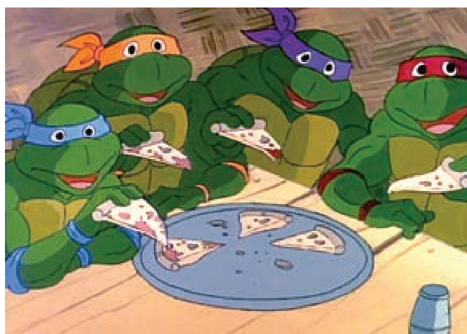
Raphael se kliče po slavnem italijanskem slikarju. Ta je bil nežna, umetniška duša, naš Raf pa je vročekrven mišičnjak, ki rad najprej užge in šele potem sprašuje, če kdo pogreša kak zob. Želi si biti šef, a mu zaradi jeze to ni dano, zato z Leonardom nimata najboljšega odnosa. Njegovo priljubljeno orožje je par rezil sai, neke vrste starodavnih pendrekov. Sai izvira z otoka Okinava in ni orožje nindž, a mu bomo oprostili, saj je fant od fare. Ima rdečo prevezo.

Donatello je bil italijanski kipar, ki je znal iz kamna pričarati življenje. Podoben čarodej je želvak Don(ny), najbolj bister v četverici, ki se poleg z borilnimi veščinami zelo rad ubada z znanostjo in tehnologijo. Brihta kanalizacijski čumnati priskrbi elektriko in izdeluje onegajčke, s katerimi trdonje laže porazijo capine. Ker je tako poseben, ga bratje radi garbajo, zlasti Raphael, a jim ne zameri. Oborožen je z dolgo palico (bo) in nosi vijolično prevezo.

Michelangelo Buonarroti je bil tako kot Da Vinci večstranski umetnik, ki je s slikanjem, kiparjenjem, arhitekturo in inženirstvom bistveno vplival na zahodno civilizacijo. Naš Mike se s tem ne bo mogel pohvaliti, je pa to želvak, ki druge redno spravlja v dobro voljo. Rad ponagaja in je zlasti v risankah prikazan kot žurer, ki uporablja besedo "Dude!" Domala obseden je s picami, za tepež barab pa uporablja nunčake in srpasto kusarigamo. Njegova preveza je oranžna.

Gledovje

Osrednji razlog za zaton stripov je bila televizija, zaradi katere je popularnost srboritih trdonj eksplodirala. Animirana serija je tekla od 1987 do 1996 (zaradi nje je prvotni avtor Laird bojda nehal delati na stripu) in bila namenjena zlasti otrokom. Zato se je v njej vzpostavila podoba Leonarda, Michelangela, Donatella in Raphaela, ki jo najbolj poznamo – lahkosrčnih najstniških zafrkantov, ki goltajo pice in z borilnimi veščinami na nekrvav način rešujejo svet. Shredderju ponujeni harakiri in črnobela risba sta bila kmalu le oddaljen spomin. Pod žaromete so prišli osebnostno bolj razdelani in bistveno bolj vedri liki, med katerimi je prednjačil obešenjaški Michelangelo s surfersko angleščino in kultnim vzklikom "Cowabunga!!!"



Pico želvaki goltajo kot za stavo, najraje pa imajo varianto z mesnino pepperoni. To je začinjena suha salama iz govedine, primerljiva z našim kulenom.

Taki želvaki so se ohranili v kratkoživi igrani seriji koncem devetdesetih in v drugi risani nadaljevanki, ki so jo vrteli od 2003 do 2009. Čeprav je bila ta malce resnejša, je Shredder na splošno nazadoval v strašljivosti in so ga večkrat ugonobili ter nato oživljali na razne načine, od čarovnij do mutantskih črvov. Splinter pa je bil zdaj nekdanji šinobi, zdaj njegov ljubljenček, ki ga je radiacija spremenila v človeka. Odvisno od dobrih ali slabih dni scenaristov.

Pravzaprav se je udejanjilo pravilo, da so nindža želve tolikanj bolj hecni, kolikor bolj so namenjeni masovni potrošnji. Nič presenetljivega torej, da so bili gibčni plazilci iz kanalizacije najbolj smešni in prijludni v treh hollywoodskih igranih filmih, preprosto imenovanih Teenage Mutant Ninja Turtles 1, 2 in 3. Tu so jih upodabljali živi igralci, ki so imeli na glavah animatronske maske iz delavnice Jima Hensona, očeta Mapetkov. Z njimi so upravljali daljinsko, učinek pa je bil že tedaj precej neroden, za nekatere kar nekoliko srhljiv. Hkrati je šla kakovost precej strmo navzdol in trojka je bila le še senca enice, ki se je itak odlikovala predvsem po zafrkanciji na rovaš nindž. "A fellow chucker!"



Vsi trije igrani filmi TMNT so merili zlasti na mlajše gledalce. Prvi in drugi sta se bavila zlasti z ozadno zgodbo želv, Shredderja in Splinterja.

Ko je računalniška animacija dosegla zadovoljivo raven, so se želvaki hvaležno preselili vanjo in leta 2007 nastopili v solidnem CGI-celovečercu TMNT. Dolgo je že od tedaj, zato ljubitelji že nestrpno pričakujemo reboot, napovedan za 2014.



Nov film pride naslednje leto in bo igran. Prste vmes ima Michael Bay in kjer je on, je tudi Megan Fox, seveda v vlogi April. Veliko živali na kupu.

Nova nadaljevanka TMNT

Upam, da bo film prihodnje leto vsaj na ravni sveže serije, ki je že vstopila v drugo sezono. Na mreži Nickelodeon je štartala predlani in dokazala, da nindža želve niso relikt preteklosti.

Nizika s polurnimi epizodami tematiko zgrabi na začetku, ko se kornjače pod Splinterjevim tutorstvom komaj podajo v svet, in jim v poklonu izročilu nasproti postavi stare zlobneže, od Shredderja prek Baxterja do Mouserjev in Purple Dragonov. Rožnatim velemožganom Krangu iz Dimenzije X se pridružijo male nakaze Kraangi, ki kot Xeni v Half-Lifu zlezejo žrtvi na glavo in ji nadzorujejo misli. Prav tako nindže zdaj vihtijo nekoliko drugačna orožja, njihova podoba pa je za nivo bolj človeška. Tudi zato April postane ljubezenska tarča najbolj piflarskega kornjačarja, Donatella. Zaradi nje je še večji trdonja kot sicer! Posodobitev je seveda še več, saj 'fantje' uporabljajo telefone in laptope, imajo profil na Facebooku in nabijajo retro špile.

Računalniška generirana nizika se sicer ne vrne k mračnjaškim koreninam. Michelangelo je bil v prvem stripu denimo tako obupan, da je z udarci razbil zid. Česa takega ne vidimo. Humorja je veliko, ko si kerlci recimo dajejo "HIGH THREE!" (ker imajo na dlaneh tri prste), in prisotni so grafični elementi japonskih animejev, recimo nenadna povečanja oči in ustavljeni liki s kapljico potu na čelu. Takisto ni krvi, kajti čeprav naokoli švigajo meči in šurikeni, bistveni udarec zada vedno ud.



Nova serije je v celoti narejena računalniško, želvaki pa so videti lutkasti. Nekateri to kritizirajo, meni pa je stil zelo všečen.



Kornjače igrače so zelo priljubljene, mednje pa se je podal tudi Lego. Zelo verjetno se bo vzporedno s filmom pojavila tudi Lego TMNT videoigra.

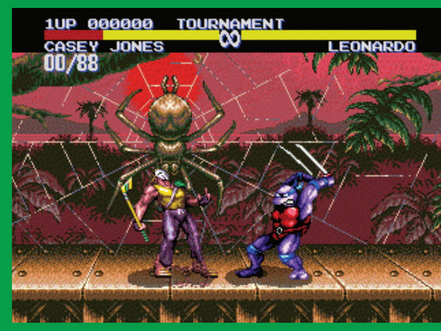
Na splošno je nadaljevanka zabavna in sprostitvena. Kinetično tepežkanje robotov, nindž, alienov, pankov in drugih stereotipov pa je privlačno za fante vseh starosti. Tudi za starejše, ki bi se radi odklopili. Vendar ni več tako otroška in otročja, saj srečamo naprednosti.

Ene so nauki, ki jih deli visoki, umirjeni, modrijanski in očetovsko zaskrbljeni Splinter. Zgodnja epizoda se natančneje ozre po Rafaelu, najmočnejšem želvaku, čigar šibkost je, da se pusti sprovocirati. Splinter ga nauči obvladati jezo, hkrati pa izpostavi lastno preteklost, saj sta s Shredderjem sprta prav zaradi ihte. Nauk je obdelan popkulturno in površno kot v Star Wars, a posledica je jasna: če pustiš, da si te jeza podredi, si v bitki morebiti res močnejši, toda izven ravnotežja. Tovrstnih modrovanj je še dosti, na primer ko

Nindaželvoigre

Ker je TMNT orjaška franšiza, ki cilja predvsem na mlade, je pri založnikih iger vedno dobrodošla. Kar pa ne pomeni, da je dobro izkoriščena. Nasprotno, med več kot štiridesetimi (!) igrami z želvaki, ki izhajajo od 1989 dalje, je komaj kakšna omembe vredna. Najjača je vsekakor **Teenage Mutant Hero Turtles IV: Turtles in Time** (1992) v inačici za SNES, ki je dejansko boljša od tiste za avtomate. Gre za hodi-nadesno pretepačino s solidnim bojnim sistemom, razgibanimi stopnjami, med njimi v notranjosti Technodroma, in številnimi sovražniki, znanimi z malih ekranov in stripov. Omembe vredni so še **Tournament Fighters** za SNES, **Hyperstone Heist** za mega drive in **The Manhattan Project** za NES. Dobra alternativa pa so Rarovi **Battletoads** v inačici za NES, ki ne slovijo zaman po razgibanosti in nindža gaiden težavnosti.







Pošastkov, kilavih nindž in pouličnih razbojnikov za tepež je vedno zadosti. Če imajo trdonje ravno pet minut miru, pa se začno po bratsko garbati še med sabo. Občasno to preide meje igrivosti.

Splinter pokaže, kako te preveč napumpan ego hitro stane uspeha, ali ko priporoči bojevanje 'brez misli'. Šele ko želvakom to uspe, nagarbajo trčenega dohtarja, ki zna brati misli.

Druga zanimivost je, da TMTNjci vsaj v novi seriji ne opletajo tjavdan, marveč uporabljajo prave ninjutsu tehnike in nekatera orožja. Splinter pravi: *"Nindže so mojstri prilagajanja. Tehnologija je le način, kako zmagati, in tega ne zagotavlja. Zmagaš lahko edino ti sam."* Naokoli frlijo šurikeni in dimne bombe, verige z utežmi pulijo iz rok sablje in spotikajo sovrage, med krneki potezami opaziš izvajanje vzvodov, dočim v enem od delov izrecno navedejo tehniko meta seoi nage. In navsezadnje je Splinter Kitajec, ne Japonec, kar je direktna referenca na dejstvo, da je koncept nindže kitajski, tako kot sama mednarodno uveljavljena beseda. Škoda, da Splinterju glas posoja Korejec, ki ne zna izgovarjati nekaterih japonskih besed, kot je kunoichi.

A to je zanemarljivo v žurerskem plesu, katerega ogled vsekakor priporočam. Žal teh novih nindž želv na naših TV-postajah ni (Happy TV dnevno suče Next Mutation), a morda se pojavijo. Če prej ne, ko bodo zaradi filma vnovič pod drobnogledom širše javnosti.



NINTENDO 2DS

Norija okrog globinsko-stereoskopsko-3D slike, kakorkoli ji že hočeš reči, se je polegla. Izdelovalci so našli nove limanice za mamljenje novosti željnih, na primer 4K, 3D pa je v kinih in na televizorjih postal nekaj običajnega. Ter nekaj, česar dosti ljudi ne mara ali sploh ne uporablja. To je ugotovil tudi Nintendo in nastal je 2DS, zadnja inačica njihove (na tujem) izvrstno prodajane ročne konzole 3DS.
Medtem ko gornji zaslon pri 3DSu in njegovi povečani izpeljanki XL kaže globinsko sliko, je na 2DSu taisti prikazovalnik čisto običajen. Po eni strani je to krnitev izkušnje in zanikanje namena naprave. Po drugi pa se drkalica s tridejem nikdar ni zares okitila in izkazala. V nobeni igri ni obvezen in le peščica je takih, kjer doprinese k izkušnji, na primer v določenih sobanah Super Mario 3D Landa in pri vlačenju blokov iz zidov v Pullblox. Zvečine je kozmetične sorte, ko denimo v strategiji Fire Emblem: Awakening vidiš, kako nad bojiščem polzijo oblaki. Dosti ljudi stereoskopijo z drsnikom zmanjša na minimum ali jo izklopi, ker jim gledanje v 'tunel' ni pogodu. Prav tako zna biti naporno držati konzolo pod določenim kotom, kajti kakor hitro jo preveč nagneš ali premakneš glavo, gre efekt po zlu.



● **Zaradi prenovljenega, zaobljenega para gumbov pod kazalcema 2DS v redu sede v večje roke, hkrati pa ne povzroča preglavic manjšim. Nintendo zna.**

Taki ne bodo imeli nič proti redizajnu, sploh ker je onegaj cenejši. Namesto 165 evrov, kolikor pride stari 3DS, oziroma okoli 190, ki jih terjajo za XL, 2DS (z napajalnikom) stane 130 apoenov, kar je ugodno za sistem z veliko količino kul iger. Med najboljše sodijo omenjeni Mario Land, Animal Crossing: New Leaf, Donkey Kong Country Returns, Paper Mario: Sticker Star, Luigi's Mansion 2, Kid Icarus: Uprising, Resident Evil: Revelations, Zelda: Ocarina of Time ... Opise najdeš v Jokerjih in na Joker.si. To so sicer igre za štirideset evrov, ki pa količkaj predanemu tudi dajo štiridesetkrat več kakovostnega igranja od telefoničnih neumnosti za bakšiš. Po splošnem mnenju med izpostavitve vredne sodijo še novi Pokemoni X in Y, čeprav se nam je zdelo enolične tlake preveč. A otroci so navdušeni ravno nad njo.
Prav otrokom je 2DS v osnovi namenjen. Školjkasta zasnova je preteklost in naprava je zdaj enoten kos konkretno trde plastike. Zgoraj je širša kot spodaj, tako da je oblika edinstveno klinasta, in lepo sede v roko. Ima enako velika zaslona kot 3DS; zgornji je večji in ne zaznava dotikov, spodnji je manjši in jih, tako da po njem šlataš s prsti ali priloženim perescem. Dimenzije so primerljive z odprtim navadnim 3DSom, so pa gumbi razporejeni nekoliko drugače in bolj štrlijo iz podlage, tako kot digitalni križec. Bistvenejša sprememba sta gumba L in R pod kazalcema, ki se ukrivljata po robu in sta večja kot prej. Ostalo je pretežno enako, le na drugih mestih, od reže za module, ki sprejme tudi stare DSove, do prostora za SD-kartico (priložena je 4 GB), kamerice spredaj in dveh zadaj – čeprav je to hecno, saj globinskih podob, ki jih dotični snemata, ni več moč prikazati. Ni pa gumba za wi-fi, kajti to opcijo najdeš v meniju. In zvok je mono, medtem ko je izhod za slušalke ostaja stereo. Združljivost na vseh področjih je seveda stoodstotna. Vse igre za 3DS delujejo na 2DSu, saj stereoskopija ni nikjer pogoj.
Pod črto je 2DS prijetno cenejša alternativa klasičnemu 3DSu. Ta je bolj imeniten in ličen, a vsakdo si ga ne more privoščiti in morda bo ravno tistih par desetakov odločilnih pri nakupu. 2DS cilja na otroke in v njihovih rokah se bo počutil najbolj domače. Vseeno pri tem priporočam nakup zaščitne torbice, saj bi znala ekrančka v šolski torbi kljub zaščitenosti utrpeti kako razo ali hujšo poškodbo. Za starejše oziroma tiste z večjimi dlanmi pa je boljši predimenzionirani XL, saj se z njim prsti ne bodo ukrivili v večni krempelj. To je resna nevarnost, saj je za Nintendov(sk)e igre značilno, da jih ne moreš nehati igrati. ***Sneti***

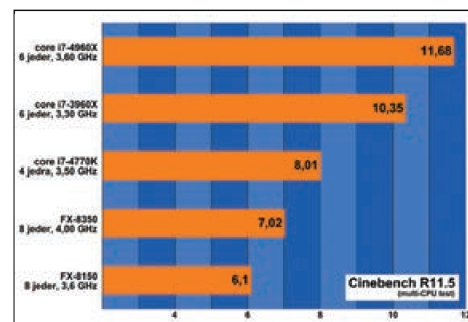
INTEL CORE I7-4960X

Intel svoje najurnejše procesorje za namiznike pakira pod znamko extreme. Pred leti si tam uzrl najprimerke, ki so dosegali najvišje frekvence, danes pa je malce drugače. To ime nosijo njihove šestjedrne srčike za v domača računala, torej z dvema jedrcema več, kot je pri Intelu običajno za ta trg.
Kodno ime serije je ivy bridge-E (E pomeni extreme). To utegne zmesti, kajti poleti smo vendar dobili že haswella, naslednika arhitekture ivy bridge! Čemu novinci nimajo oznake haswell-extreme? Zato, ker rodovno pravzaprav izhajajo iz strežniških xeonov. Tamkaj razvoj zaostaja za domačimi inačicami, zato se bomo morebitnega haswella-E še načakali.



● **V škatli ne dobiš hladilnika, zato ga moraš dokupiti. Ali pa vzeti sistem, kot je ta Yoyotech aurum z vodnim hlajenjem slovenske tvrdke EKWB.**

To za Intel predstavlja problem tudi pri zmogljivostih. Haswelli znajo urin cikel izkoristiti bolje kot njihovi predhodniki, zato so ob enaki frekvenci učinkovitejši. Četudi ima testirani i7-4960X s 4,6 gigaherca za sto megahercev višji takt od haswella i7-4770K, ni v enonitnih aplikacijah nič hitrejši. Še ena slabost je raba starega čipovja z matičnih plošč X79, ki nima nativne podpore USB 3.0! (Uporablja namreč enako podnožje za 2011 nožic kot predhodniki.) Zakaj bi želel imeti tak primerek starejšega rodu, pa čeprav 'ekstremen'? Hja, zato, ker nimaš druge izbire, če poganjaš programe, ki nujno potrebujejo več kot štiri jedra.
Poleg šestjedrnosti se procesorji ivy bridge-E ponašajo s petnajstimi megabajti predpomnilnika L3, dočim



ga imajo haswelli do 8 MB. Pomnilniški krmilnik je štirikanalen s podporo frekvenci 1866 MHz, haswellov pa zgolj dvokanalen do 1600 MHz. In, nenazadnje, ekstremneži imajo štiridesetstezni vmesnik za reže PCIe, haswelli pa le šestnajststeznega. To pomeni, da podatki iz CPUja v ram in dalje tečejo hitreje. Zato lahko v PCIe reže nabašeš štiri titane in jih izkoristiš.
Te mrcine se torej pri vsakdanji rabi ne odlikujejo. Namenjene so ljudem, ki trejo zapletene računske orehe in rendrajo 3D-grafiko. Pa tudi tam je njihov pribitek glede na ekstremne predhodnike sandy bridge-E bolj slab. Zato so smiseln nakup le, če poseduješ starejšo družino šestjedrnikov, na primer gulftowne. Drugi pa izdatka slabih 1000 evrov po kosu ne bodo mogli upravičiti, 'najhitrejši intel' gor ali dol. ***Aggressor***

RAZER TIAMAT 2.2

Ko proizvajalci izvržejo slušalke z več pogoni v posamezni školjki, je to ponavadi zato, da bi okrepili prostorski učinek. Razer ima tovrstne tiamat 7.1, ki jih vsebujejo kar po pet. Verzija stereo 2.2 je drugačna: razen običajnega za srednje in višje tone ima še en driver posebej za bas. Posledično so nizki toni za razliko od krakenov odlični, saj ti faloti v igrah in filmih z rešetanjem luštno naluknjajo bobniče.
A tlačenje več pogonov v isto školjko tradicionalno pomeni popačenje čistosti zvoka in tu ni nič drugače. Basi davijo tako srednje kot višje tone, kar v igrah ni problem, pri muziki pa še kako.
Slušalke imajo samonastavljivo ogrodje z elastično oblogo za glavo, dočim ušesa polno objame udobno mehka usnjena obloga. Vsaj če imaš majhne uhlje, kajti kljub razmeroma velikim školjkam bo tiste z večjimi grdo tiščala, kot krakeni. Tudi mikrofon je dvoličen: slabo nastavljiv je, ko ga potegneš iz školjke, a v praksi je razločen in dobro filtrira šum.
Stereo tiamati gredo za 100 evrov. Da bi toliko pljunil za slušalke, ki se obnesejo le v igrah, ne pa pri muziki, ni v redu. Vzemi Razerjev model carcharias ali Logitechove G230. ***Aggressor***



● **Kljub mrežici na ohišju krakeni niso odprte slušalke. Dobro onemogočijo zunanji hrup, hkrati pa uho ne švica kot denimo pri blacksharkih.**

Vzpon e-denarja

Spletno srenjo je novembra zgrabila mrzlica, primerljiva s tisto pred stoletjem in pol, ko so se ljudje pognali v Kalifornijo po zlato. Predmet poželenja so bili bitcoini, katerih dolarska vrednost je rasla v nebo. Quattro pove, za kaj gre.

Enaintridesetega oktobra je minilo pet let od tega sporočila v novičarski skupini, ki se ukvarja s šifriranjem podatkov: "Delam na novem elektronskem denarnem sistemu, ki temelji na soležnikih in nima osrednje avtoritete. Članek najdete na bitcoin.org/bitcoin.pdf." Pod objavo je bil podpisan Satoshi Nakamoto.

Kriptologi, ki so sodelovali v skupini, vsi po vrsti dobro podkovani v matematiki, so ob branju pdfja hitro ugotovili, da nimajo opravka s še enim prevarantom, marveč je nekdo ustvaril premišljen, urejen in dokaj zanesljiv sistem. Zato so pograbili vabo. Januarja 2009 je skrivnostni avtor objavil program za kreiranje bitcoinov in računalniki so začeli premlevati številke, ki jih danes kot legitimno plačilno sredstvo priznava na tisoče spletnih mest in celo poslovalnice v resničnem svetu. V ZDA lahko z njimi kupiš Subwayev sendvič, na Kitajskem pa si plačal račun za telefon. En tak virtualni kovanec je bil na začetku leta vreden trinajst ameriških dolarjev, konec novembra pa je prvikrat presegel psihološko mejo tisočaka zelencev.

Denar brez poroka

Kmalu po tistem, ko smo začeli ljudje trgovati, smo se domislili denarja. Blagovna menjava je sicer enostavna: jaz tebi kruh, ti meni ribo. A če si namesto ribe zaželim svinjskih jetrc, prašičerejec pa v zameno hoče nož, je treba veliko menjav, da pridem do želenega. Torej je bilo treba uvesti novo, abstraktno vrednost, ki bi jo lahko zamenjal za karkoli. Sprva je šlo za uporabne, a majhne predmete, kot je nakit. Prstan je bil vreden mernik žita, broška dva. Kasneje so funkcijo prevzele plemenite kovine; zlato in srebro, iz katerih so izdelali konkretne kovance.

Na drugem koncu sveta se je kitajski dvor že pred tisočletjem ubadal s prazno blagajno, zato so pričeli izdajati listke, na katerih je pisalo, koliko so izvajalcu dolžni. Podjetni obrtniki so taiste listke uporabili za plačilo svojim dolžnikom in tako nevede odkrili naslednji denarni korak, fiat valuto. Fiat je latinska beseda, ki pomeni 'naj bo', in papir je postal denar. Vrednost listkom je namreč dajala cesarjeva beseda, da bo imetniku izplačal zahtevani znesek.

Papirčki so se kasneje razširili po svetu, a vse do 20. stoletja je veljalo, da mora denar v obtoku imeti ustreznico v zlatu ali drugi denarni kovini, spravljeno v državni zakladnici. Drugače bi lahkomiselni vladar preprosto tiskal bankovce in s tem uničil ekonomijo. Toda danes nima nobena valuta več zlate ali srebrne podlage. Med zadnjimi je bil ravno ameriški dolar, katerega vezavo na zlato je predsednik Nixon ukinil leta 1971. Sodobni denar ima torej vrednost zato, ker vlade in centralne banke pravijo, da ima vrednost.



Zlato že dolgo ni več podlaga za denar v obtoku, marveč sredstvo za nujna poplačila. Banka Slovenije ima tri tone zlatih rezerv.

Bitcoin in podobni gredo korak naprej. Tu ni centralne avtoritete, torej ne predsednika in ne banke, ki bi rekla: to je denar! Njegova vrednost temelji na množici, na kritični masi uporabnikov, ki ga sprejema kot takega. Drugače rečeno, na skupnosti, podobno kot omrežje BitTorrent. Enako bi se lahko odločili, da za plačilno sredstvo sprejemajo brezovo listje, kot novi naseljenci Zemlje v Štoparskem vodniku, ali pokrivala iz Team Fortressa, če stopimo v digitalne vode. No, klobuki so se v zaprtem ekosistemu izkazali, a če imajo klafete še vedno neko primarno funkcijo kot nekdaj zapestnice in školjke, je e-denar čisti abstrakt, namenjen plačilom. Nima druge vrednosti ali funkcije.

"Kriptovaluta"

Čemu sploh potreba po taki valuti? Eden najbolj zagrizenih kritikov bitcoina Neil King pravi, da gre za rešitev, ki še vedno išče problem. Nakamoto pa je postavil hipotezo, da današnji denarni sistem enostavno ni dovolj dober. Kleč je v tem, da vedno potrebuješ posrednika v obliki bank ali drugih servisov. Te si jemljejo provizije ali zadržujejo plačila in ti lahko

Kdo je Satoshi Nakamoto?

Še vedno niso odkrili osebe za tem psevdonimom. Se pa redno pojavljajo nove špekulacije, kdo bi bil skrivnostni matematik, sploh zdaj, ko vrednost virtualne monete raste v višave, njegovo popolno izginotje pa kliče po teorijah zarot.

Že prvi pristopniki k projektu so hoteli spoznati človeka, ki si ga je izmislil. Toda Satoshi se nikoli ni razkril, četudi je za potrebe sodelovanja v skupini razvil drug jaz, 37-letnega Japonca, ki je pisal v britanski angleščini in rad gledal serijo Galactica, Naruto in Weeds. Bojda ga izpostavljenost javnosti ni zanimala, važna je bila le matematika. Ko se je leta 2010 umaknil iz razvoja bitcoina, je administracijo predal Gavinu Andersenu, ki projekt vodi še danes. Zato mnogi sumijo, da je za japonsko masko ravno on, čeprav Gavin to zanika.

Več novinarjev je poskusilo razkriti obraz(e) za anarhodenarjem. New Yorker je kot osumljenca navedel izjemno nadarjenega študenta z univerze Trinity Michaela Cleara, ki se je ukvarjal ravno s šifriranjem soležniških povezav. A menili so, da tovrstnega dela ni bil zmožen sam, zato so vključili še njegovega profesorja in dva sodelavca, ki so skupaj objavljali članke pod imenom Crypto Mano Group. Seveda vpletenost vsi zanikajo.

Drugi so k preiskovanju pristopili bolj znanstveno. Uporabili so podobno metodo kot naši univerzi ob znani aferi s plagiati diplomskih del politikov: primerjavo strokovnega članka o bitcoinu z drugimi znanstvenimi deli. To jih je pripeljalo do ameriškega patenta za algoritem, ki bi ga bilo 'računalniško nesmiselno dekodirati'. Identično frazo je uporabil Nakamoto in, kar je še bolj zanimivo, patent je bil vložen le tri dni pred registracijo domene Bitcoin.org! No, avtor patenta Neil King je eden največjih nasprotnikov elektronske valute, katero javno označuje kot zablodo sanjačev.

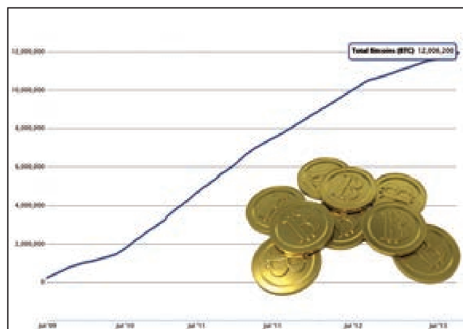
Pogosto se omenja še Jed McCaleb, ustanovitelj nekdaj priljubljenega omrežja Edonkey in menjalnice digitalnih valut, Mt.Gox. Jed danes upravlja projekt Ripple, plačilni sistem, ki operira tako s pravim denarjem kot virtualnimi izvedenkami. Satoshi Nakamoto pa še naprej ostaja le ideja in ne človek. Ideje pa so, kot vemo, neranljive.



Spletna stran Coinwarz vodi ažuren seznam kriptovalut. Urejene so po tem, katero se najbolj splača rudariti glede na bitcoin.

račun blokirajo, sumljive aktivnosti pa naznanijo organom. V dobi, ko je svet digitalno povezan, bi morale transakcije potekati v drobcu sekunde, zato za takšno ravnanje ni opravičila. Z bitcoinom lahko znova izvajaš neposredno menjavo med kupcem in prodajalcem brez vmesnih pijavk.

Zamisel o elektronskem kovancu temelji na več principih. Prvič: da mu sploh lahko damo vrednost, mora obstajati v omejenih količinah. Zato je postavil mejo pri 21 milijonih bitcoinov. Najmanjši, nedeljivi del je 0,00000001 BTC, ki so ga njemu na čast poimenovali satoshi.



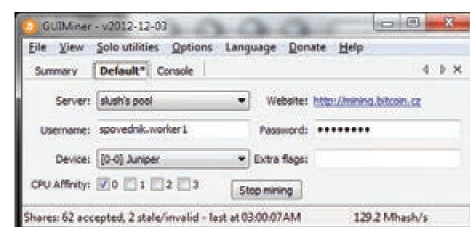
Sprotno prilagajanje težavnosti izračuna je razlog, da količina novcev v obtoku narašča enakomerno. En blok vsakih deset minut.

Drugič: da zagotovimo decentralizacijo, mora obstajati postopek, po katerem bodo novci čimbolj razpršeno prišli v obtok. Vsak, ki ima interes, mora imeti možnost priti do svojega deleža, a se mora zanj potruditi. Novi kovanci se torej odkrivajo z računalniškim delom. Konkretno s preračunavanjem matematičnega problema, katerega težavnost je točno znana in ima enolično rešitev. Kdor jo odkrije, je nagrajen s svežnjem (blockom) 25 BTC. Glede na število odkritih rešitev v določenem časovnem intervalu se težavnost samodejno prilagaja tako, da je povečevanje števila kovancev v obtoku ves čas enakomerno, ne glede na eksponentno povečevanje računske moči. Postopku žargonsko pravijo rudarjenje (mining), ker lahko trdo delaš več mesecev brez nagrade, nekdo drug pa isto rešitev z ogromno mašinerijo morda odkrije v nekaj urah. In tvoje delo je zaman.

Da bi to neprijetnost karseda omejili, se rudarji dostikrat povezujejo v skupine in si morebitno nagrado delijo po količini vloženega dela. Ker se število 'skritih' bitcoinov zmanjšuje, količina dela, stroškov opreme in elektrike pa narašča, naj bi rudarji v prihodnosti dobivali še majhne provizije od transakcij, opravljenih z odkritim denarjem. Ponarejenih bitcoinov se ne gre bati, kajti algoritem je kontroliran tako, da bi slepo preračunavanje legalnega bloka pokurilo več časa in energije kot generiranje vseh 21 'legalnih' milijonov. Če vemo, da bo zadnji blok izrudarjen šele leta 2140, o času za ponarejanje ni smiselno niti razmišljati.

In tretjič: zagotoviti varnost tako valuti kot uporabnikom. Ta princip najbolj upraviči ime kriptovalute. Čeravno rudarjenje uporablja algoritme, ki gredo večidel v šifriranje, se 'kripto' nanaša na transakcije med uporabniki. Če hočem nekomu plačati blago ali storitev, bom to storil s trenutnim standardom šifriranja: s parom javnega in zasebnega ključa. Z njima računalo izdela niz znakov v slogu 7f2bab9bfd9i15d7, ki predstavljajo vrednost, in ga pošlje prejemniku. Da ta ne bi niza uporabil še za kako drugo plačilo, se transakcija prenese na VSE računalnike v sistemu in jo je mogoče uporabiti le enkrat. Naslednje plačilo bo šifrirano drugače.

Torej, namesto da bi nad plačili bedela banka, imajo dostop do njih vsi, zato je poskus goljufije vnaprej zavrnjen. Nekateri menijo, da je transparentnost transakcij ranljivost, saj bi NSA ali podobna služba hitro povezala denarnico s konkretno osebo. Vendar mošnjiček nima dokazljive povezave s fizično osebo, razen če ga javno označiš. Nihče ti pa ne brani imeti še kupa skritih. In sploh, ali ne zahtevamo od javnih služb transparentnosti pri črpanju proračunskih sredstev? Evo, z bitcoini bi vsi vedeli, kako vlada razmetava davkoplačevalski denar.



Okenski program za rudarjenje, ki izkorišča grafično kartico. Moj ceneni radeon 5770 je stokrat hitrejši od štirijedrnega procesorja.

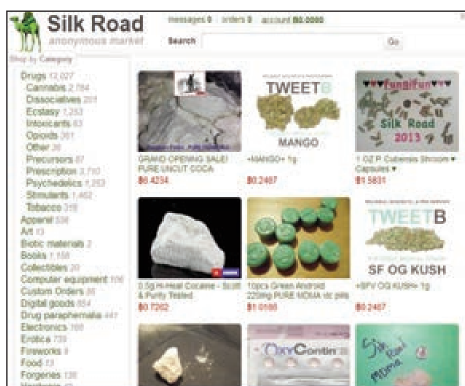
Kako prejemam bitcoine?

Vse, kar potrebuješ, je elektronska denarnica. Ta je lastna vsaki valuti in jo najdeš na njihovi spletni strani. Program preneseš v računalnik in/ali mobilnik, počakaš, da se prenese kompletna zgodovina transakcij (pri bitcoinu je to obsežen paket v velikosti nekaj gigabajtov), izdelaš naslov za nakazila in ga posreduješ plačniku. Ko imaš v tošlu denarce, jih na enak način posreduješ drugi osebi. Vse, kar potrebuješ, je njen plačilni naslov. Obstajajo tudi spletne denarnice z dodatnimi funkcionalnostmi, recimo hranjenjem več valut, a so bolj občutljive. Treba se je namreč zavedati, da je vse vaše bogastvo v resnici shranjeno *v eni sami datoteki*. Če se ta pokvari, uniči ali ukrade, je premoženje izgubljeno. Izdelava varnostnih kopij je nujnost. S pomočjo servisov, kot je BitAddress.com, jo je moč celo natisniti na papir in pospraviti v sef.



Mafijski denar

Ne glede na to, da vsak računalnik hrani vse transakcije, ne moreš zlahka izvedeti, kdo sta konkretna udeležena. Neposredno, elektronsko in skorajda anonimno plačilo je tako postalo zanimivo povsod, kjer človek ne želi, da bi ga zalotili. Iz omejene skupine kriptozanesenjakov se je bitcoin najprej razširil med ostale hekerje, od tam pa v kriminalno podzemlje. Pri mafijozih deluje predvsem kot veljavna valuta za nakup opojnih substanc, četudi več let ni imel konkretne vrednosti, izražene v 'legalnem' denarju. Zloglasna spletna tržnica Silk Road, ki jo je FBI pred meseci uspešno zatrl, je po zdajšnjem tečaju generirala milijonski promet, administratorja pa obtožujejo, da je z bitcoini plačeval celo najete morilce. Človek se vpraša, ali niso za nenadni preliv matematičnih formul v velikanske dolarske zneske odgovorne hudodelske združbe, ki so v digitalnih denarnicah več let zbirale malovredno kodo, zdaj pa bi raje imele v žepu lepo opran denar.



Na Silk Roadu so droge preprodajali izključno za bitcoine. Upravitelju jih je FBI zasegel 174.000. V evre si preračunajte sami.

Spet drugi pravijo, da je povečano zanimanje za digitalno valuto posledica kriz v državah EU, ciprskih in islandskih bankah ter drugih davčnih oazah. Tretji pa menijo, da gre za novo priložnost za tvegana vlaganja, kjer lahko v kratkem času svoj zaslužek postoteriš – ali pa izgubiš vse.

Ravno tu tiči večji problem. Celo pri trenutni vrednosti bitcoina, ki je ob pisanju blizu 600 evrov, obstaja nemalo entitet ali celo fizičnih oseb, ki jim ni problem v tem trenutku odkupiti vse svetovne zaloge in tako prevzeti nadzor nad valuto. Ravno zato nekateri ekonomisti napovedujejo, da bo vrednost kovancev še bolj strmo narasla, večina ostalih pa mu napoveduje propad ali ga sploh ne jemlje resno, marveč bolj kot piramidno shemo. Med njimi je očitno tudi Ekonomska fakulteta v Ljubljani, saj mi tam ni uspelo najti niti enega sogovornika, ki bi fenomenu namenil kanček pozornosti. Se pa tega toliko bolj zavedajo rudarji, ki so že pričeli kovati vzporedne valute z nekoliko spremenjenimi pravili igre. In upanjem, da bodo ob novem začetku deležni večjega kosa pogače.



Vse več je trgovin, ki sprejemajo bitcoine. Z njimi lahko plačujete Wordpressove storitve, jih donirate Wikileaksu ali kupite androidno konzolico ouya. Cene se sproti usklajujejo z dolarskimi.

Virtualna borza

Prvi tak projekt je bil litecoin, ki uporablja nekoliko drugačen kodirni algoritem (scrypt namesto SHA-256). Ta se preračunava počasneje, vendar bo cekinov v obtoku več, 84 milijonov. Sledili so novi in trenutno je aktualnih kriptovalut več kot štirideset, razmerja med njimi pa močno nihajo. Predvsem zato, ker samodejno prilagajanje težavnosti pomeni, da se jim donosnost spreminja iz ure v uro. Posledično rudarji skačejo malo sem, malo tja.



Zaradi preprečevanja pranja denarja imajo bankomati za menjavo bitcoinov dnevni limit na fizično osebo. Preverjajo ga z odtisom dlani.

Svoje pridodajo špekulanti, ki skušajo v spletnih menjalnicah služiti z razlikami v tečajih in tako še okrepijo nihanja. In za povrh so tu podjetja, ki za šifriran niz ponujajo konkretne bankovce. Eno takih je Bitstamp v Vižmarjah, ki ima okrog deset milijonov evrov dnevnega prometa, kar jih postavi na tretje mesto na svetu. Če bi hoteli pretopiti svoje virtualne novce v pravi denar, se registrirate na njihovi strani, oddate ponudbo in počakate na kupca. Ko je transakcija izvršena, vam s položnico nakažejo denar na transakcijski račun – podobno, kot bi prodali delnice. Medtem pa so se onkraj luže pojavili prvi bankomati, ki ti z vnosom kode in prstnim odtisom izvržejo dolarje. Biometrika je dodana zato, da ista oseba ne bi izvedla preveč transakcij. Nihče ti namreč ne brani imeti več denarnic hkrati. Skratka, trgovanje je živo, ker se je nabrala kritična masa, ki kriptokovance dojema kot plačilno sredstvo. Zlasti na Kitajskem, kjer so zaradi umetno vzdrževane nizke vrednosti domače valute yuan glede na dolar že vajeni tovrstnih alternativ. V kratkem času je borza BTC China s 60.000 kovanci dnevnega prometa postala največja svetovna bitcoinska tržnica. Kako pomembni so, pove dejstvo, da je vrednost bitcoina v nekaj dneh padla za 30 odstotkov, ko je kitajska vlada finančnim ustanovam prepovedala trgovanje z njim, čeprav tega ni odredila fizičnim osebam in trgovinam.



Bitcoin je trenutno hudo nestabilna valuta. Po večletni zmerni rasti je v novembru menjalni tečaj poskočil čez 1100 dolarjev, prve dni decembra pa v borih nekaj dneh strmoglavil pod 800.

Rudarski stroji

V zgodnjih dneh so bitcoine iskali običajni računalniki, v katerih se je potil osrednji procesor. Med kopači je veljal gentlemanski dogovor, da do določene meje ne bodo pisali softvera, ki bi zapregel za ta namen dosti bolj zmogljive grafične kartice. Prvi program, ki je preračunavanje prepustil radeonom in geforcem, se je pojavil sredi leta 2010 in ljudje so hitro pričeli graditi namenske kište, ponavadi s kakim cenenim phenomom ter čim več grafikuljami. Sestava tovrstnega računala te olajša za jurja ali dva evrov.



Profi rudarji so medtem že posegli po večprocesorskih sistemih z namenskimi čipi, ki se jim kunštno reče ASIC (Application Specific Integrated Circuit). Ti kebri so izdelani izključno za preračunavanje bitcoinov in jih je na eni plošči lahko več deset, nakar jih še povezujejo v prave superračunalnike. Večja računska moč pomeni večjo možnost, da boš odkril rešitev, in nekaterim v ta namen ni težko dati več deset tisočakov. Ravno zato se rudarji zbirajo v skupine in si delijo morebitni zaslužek. Posameznik dandanes nima šans, da bi rešitev odkril pravočasno. Če kaniš torej kopati za kakršnimikoli coini, se pridruži eni od ekip.

Naj se spustim v posel?

Čeprav trgovanje z virtualnim denarjem nekaterim prinaša vrtoglave zaslužke, tovrstno početje odsvetujem. Časi, ko so bitcoine iskali z osrednjimi procesorji in grafičnimi karticami, so minili. Dasiravno se pridružiš večji skupini, bo izkupiček pičel. Kdor torej meni, da bo obogatel čez noč, je že izgubil. Če bi hotel postati milijonar, bi se moral s tem ukvarjati pred tremi, raje štirimi leti. Ravno zato so se pojavile nove valute, kjer rudarji upajo, da bodo v relativni obskurnosti izkopali zajetne količine, nakar bo vrednost zrasla v višave. Če je uspelo bitcoinu in litecoinu, mora tudi drugim, mar ne? A žal trg ne deluje na tak način.

Ker je princip virtualnega denarja še vedno v povojih, nihče ne ve, kaj se bo dejansko zgodilo. Vsem pa je jasno, da prostora za ducate konkurenčnih sistemov ni. Obdržala se jih bo le peščica in nihče ne zna napovedati, katera. Ne glede na to, da gre za novo dojemanje vrednosti, pa za bitcoine in njihove ustreznice veljajo enake zakonitosti kot na drugih trgih. In pri igrah na srečo. Večje tveganje prinaša večji dobiček, a hkrati zanesljivejšo izgubo. Ste dovolj Nostradamusa, da si upate igrati na tako visoke kvote?



VAŠI SOVRAŽNIKI V

EKSKLUZIVNI BONUS

KNIGHTFALL PACK

5 MISIJ Z IZZIVI + 2 PREOBLEKI

Za dostop do dodatnih vsebin je potrebna internetna povezava

Samo za PlayStation®3







armature

videotop



PS3 PlayStation®3

PS VITA PlayStation®Vita

VAS BODO DEFINIRALI

16
www.pegi.info

BATMAN
ARKHAM ORIGINS





MICROSOFTOV ONÉ



Sneti pove, da je xbox one kot dva metra visok, sto petdeset kil težak cimer, ki ga sicer dobro žurate skupaj, a je brez manir. Sčasoma se bo menda že naučil, da je treba očistiti školjko po iztrebljanju in da se v tvoji postelji ne žre piškotov.

XBOXOV DROB

Čase, ko so za konzole delali povsem nov hardver kakor pri PS3, sta vzeli gospodarska kriza in praktičnost. Zaradi nižjih stroškov je Microsoft podobno kot pri prvem xboxu vzel sestavne dele 's police'. Srce naprave je AMDjeva enočipovna naveza jaguar, ki združuje grafični procesor in dva 64-bitnih štirijedrnika z arhitekturo x86. PC, skratka. Glavna procesorja sta 1,75-gigaherčna, dočim je grafika 835 MHz iz družine sea islands, kakršno srečamo v PC-karticah radeon 7000 in 8000. Izhod za sliko je HDMI in po njem naj bi zmogla konzola pošiljati grafiko v ločljivosti UHD 3840 x 2160, a je zazdaj ne. Pomnilnika je 8 GB, od tega gredo trije za operacijski sistem, trdega diska pa 500 GB. V nasprotju s PS4 ga ni moč zamenjati brez razveljavljenja garancije, niti še ni omogočena raba zunanjega za namestitve iger. Zvok je nekompresiran stereo ali obkrožajoč (5.1, 7.1) dolby digital oziroma DTS, ki ga zunanjemu dekoderju pošlje bodisi prek HDMIja, bodisi po optičnem kablu. Mrežni signal pride po ethernet kablu ali po brezžičnem wi-fiju 802.11n, podprt pa je tudi wi-fi direct. Plošči so seveda blu-ray, saj je to edini dovolj zmogljivi razširjeni format.
Omembe vredni so še vhod HDMI za signal z drugih naprav, gigabitni ethernet in troje vrat USB 3.0, od tega dvoje zadaj ter ena ob strani.



Microsoft je xbox one, naslednika uspešnega xboxa 360, splovil 22. novembra. Petsto evrov vredni komplet konzole, kinecta, joypada, slušalk z mikrofonom in kablovja v Slovenijo uradno ni prišel. Nismo namreč 'Live country', kot pravijo blagoslovljenim deželam, ki se lahko normalno povežejo v spletni servis Xbox Live. Nekaj kosov pa je vseeno bilo na voljo in eden je romal z mano.
Takojšnje zabave seveda ni bilo, kajti xbox one je otrok dobe internetnega flikanja manjkajočih elementov. Z neta je bilo treba najprej vzeti pol gigabajta nadgradnje, brez katere ne moreš početi praktično ničesar, za razliko od PS4 celo ne pognati ene same igre. Nekako v slogu Jokerja brez podpisov pri slikah, pa pejte na našo spletno stran in si jih natisnite ter prilepite. Tudi vsako igro je treba obvezno namestiti na vdelani trdi disk, dasi je moč običajno začeti igrati pred zaključkom inštalacije, in istočasno z interneta pobrati popravke. Toda potem je končno steklo in se radostno igralo. Ajde, nekst-džen, sezuj me!



Dosti iger ob splovitvi xboxa one in PS4 je grafično nadgrajenih starih, kot sta Black Flag in CoD: Ghosts. NBA 2K14 pa prinaša dosti več – nov vmesnik, boljšo kariero, dodelane animacije košarkarjev, izpopolnjeno povezavo s statistikami iz lige …

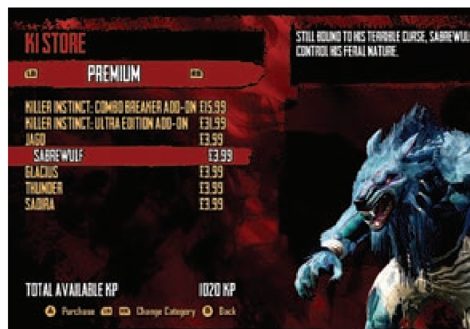
XBOX NA POLICI

Xbox one je zajetna oglata škatla dimenzij 33 x 27 x 8 cm, kar je še malo večje od bajsaste PS3. Microsoft so izučile muke z umiranjem začetnih serij xboxa 360 zaradi pregrevanja, zato so dali novemu drobu bistveno več prostora in konkreten ventilator. Vdelali so tudi samonadzor, s katerim zna XBO sam povečati prezračevanje in zmanjšati delo. Kljub orjaškosti pa je napajalnik ločen.
Dizajnersko je oné dolgočasen, da se spoji z drugimi napravami v dnevni sobi. Recimo z videorekorderjem iz leta 1987. Razen belega simbola X na njem ni nobene ledice, tako da ne veš, kdaj delujeta trdi disk in wi-fi. Menda je naprava pripravljena, da v čakalnem načinu, standbyu, zdrži deset let. Javimo. Gotovo pa bo umrla prej, če jo boš postavil pokonci, saj to MS močno odsvetuje.
Ploščkovni pogon se včasih oglaša kot nabrit japonski motocikel, a ga ne slišiš dosti, saj se igre obvezno in samodejno namestijo na trdi disk, nakar tečejo z njega (blu-ray je treba še vedno imeti v drajvu). To odštevši, je XBO domala neslišen, tišji od PS4, kar je po ropotajočem 360 velik plus. No, vsaj zaenkrat, kajti vemo, kako rada se tihost poslabša, ko se v notranjosti nabere prah.

Oči iščejo malarja

V grafičnem smislu je sveži xbox še kako na nivoju. Formalno je nekoliko šibkejši od playstationa 4, a v večini aktualnih naslovov sistema bljuvata primerljivo podobo, ki ji je vzor čimvečja gladkost v ločljivosti 1080p. To najbolj samozavestno doseže Forza, ki je pri 60 sličicah v sekundi lična in svilena, z veliko več podrobnostmi ob progi ter slastnimi odsevi v prednji šipi. Ni pa edina, saj očem dosti nudijo Ryse: Son of Rome, nadgrajeni NBA 2K14, okinčani Assassin's Creed IV in Battlefield 4. Ta je na ravni PCjeve inačice na skoraj najboljših grafičnih nastavitvah, ima pa na xboxu one nekoliko več težav z gladkostjo kot na playstationu 4, če te že zanimajo podrobnosti.
Če si doslej igral predvsem na PS3 in xboxu 360, boš nad zunanjostjo špilov navdušen, saj je preskok očiten. Teksture so bistveno lepše in robovi zglajeni, učinkov se tare. Kdor je vajen PCjeve grafike, ne bo pretresen, a ta se običajno izrisuje na dokaj majhnem monitorju, dočim konzola podobe pošilja na kraljevski televizor v dnevni sobi. V vsakem primeru je očem, ko si izkusil bodisi XBO, bodisi PS4, težko iti nazaj na prejšnjo generacijo, celo k njenim vrhuncem, kot so Grand Theft Auto V, The Last of Us in Beyond. Po osmih letih je bil že čas, da smo se premaknili.

Res pa je, da se je to zazdaj pripetilo predvsem v grafiki. Nekaterim bo paša za oči zadostovala, medtem ko drugi – tudi zaradi nenehnega obstreljevanja izdelovalcev z izrazom next-gen – terjajo drugačno igranje. Xbox one prinaša nekaj obrisov napredka, kot je iz oblaka črpana, dinamična umetna pamet v Forzi 5. Na kaj več bo treba počakati. Nemara se Microsoft sčasoma odpove obsedenosti z mikrotransakcijami, ki jih je vdelal v vse svoje naslove za XBO, tako free 2 play (Killer Instinct) kot plačljive (Forza, Ryse, Crimson Dragon). Skupnost upravičeno ni navdušena.

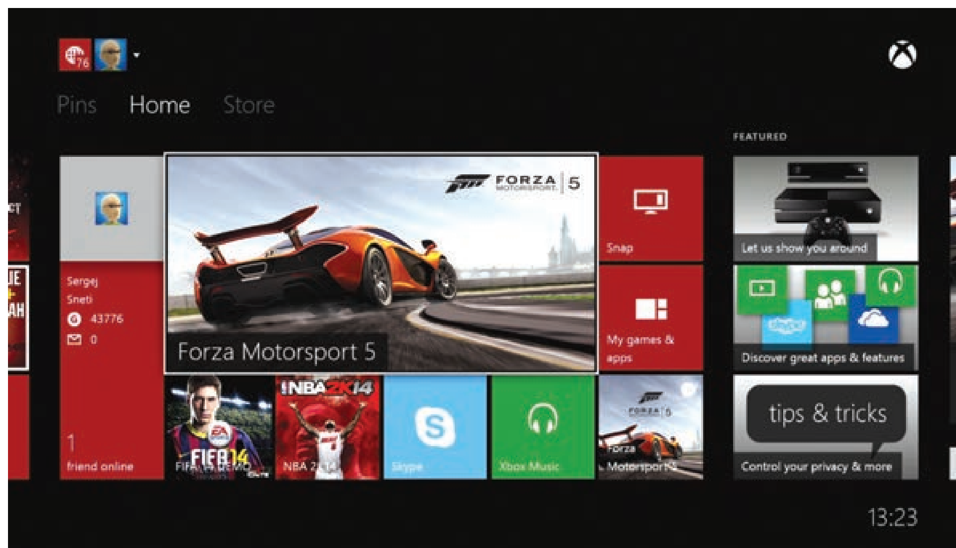


Od strani gledana pretepačina Killer Instinct je primer, kako je Microsoft pograbil koncept free 2 play. Igro dolpotegneš brezplačno in jo igraš tako samotarsko kot po spletu v omejeni obliki z enim likom, nindžo Jagom. Ostalo vsebino pa dokupiš.



JOYPAD

Brezžični kontroler za XBO, ki ločeno stane 55 evrov, je izboljšana varianta onega za X360. Je malce širši in stavi na zasnovo asimetrično postavljenih gobic, ki sta nekoliko višji in imata globlji utor, ter standardnega gumbovja. Sticka sta natančnejša in z manj mrtvega območja, dočim je digitalni križec klikotav in spodoben. Pod sredincema najdeš največji pridobitvi, nadgrajena analogna triggerja. Sta širša, mehkejša in preciznejša od tistih na padu od X360, povrhu pa ima vsak svoj, boljši mehanizem za tresenje. Kako se da to izkoristiti, pokaže Forza 5, kjer na petelinih pedantno čutiš informacije s ceste. Ni pa naprednosti, kot sta dotikabilna površina in luč na dual shocku od PS4. Prav tako manjkajo tipala za zaznavanje nagiba. Levi in desni gumb pod kazalcema sta trša in ju je malo teže pritiskati kot na X360, največji kamen spotike pa je, da igrator uporablja dve bateriji AA namesto akumulatorja kakor tekmec. Na srečo je moč pad ožičiti prek micro USBja, da deluje brez baterij. Na kontroler priključiš tudi priloženi headset z mono slušalko in mikrofonom za žaljenje soigralcev v večigralstvu. PC pada ne prepozna, ker še ni gonilnikov.



Največje okno na sredini kaže, katero igro oziroma aplikacijo si poslal v ozadje, spodaj pa je pet nazadnje pognanih zadev. Če greš levo, vidiš pripete aplikacije, dočim so desno trgovine – igre, filmi, glasba. Oglasov ni. Delo v vmesniku je gladko in zvečine neproblematično, menjavanje med appi in igrami hitro.

No, na tvojem mestu me glede napredka ne bi skrbelo. Poglej, kaj smo igrali ob splovitvi prejšnje generacije, denimo Project Gotham Racing 3, Kameo in Perfect Dark Zero na xboxu 360 ter Heavenly Sword in Lair na PS3, in pomisli, koliko odličnic se je nabralo. Ne dvomim, da bo podobno z XBO in PS4, začenši nemara s Titanfallom in Watch Dogs spomladi, pa potem z Destiny in drugimi velikimi projekti. Nemara celo izkoristijo kinect, ki je standarden del sistema, in upravičijo stotaka razlike glede na playstation 4.

Polaganje ploščic

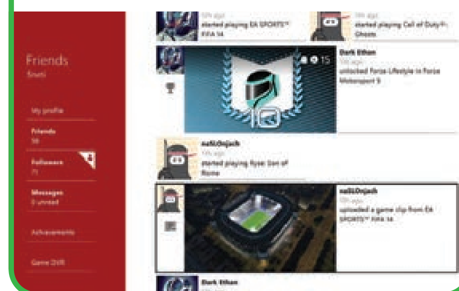
Po zabavi z Battlefieldom in kompanijo je sledil pregled operacijskega sistema, ki je videzno nadvse soroden okoljema Windows 8 in Windows Phone. Kot vidiš s slik, so ključni element 'žive ploščice' (live tiles). To so kvadratki, ki se sproti osvežujejo glede na vsebino. Igre so enakovredne appom in uslugam, se pravi, da drug ob drugem bivajo Forza, Lovefilm in album iz prodajalne Xbox Music.

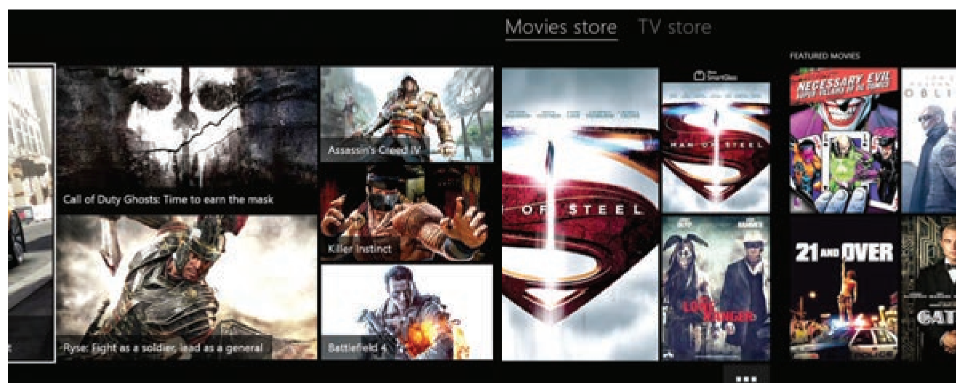
Med ploščicami hitro skačeš z joypadom, s katerim jih tudi premikaš, pripenjaš in odpenjaš, podobno kot z miško v Oknih 8. Vse deluje hitro in moč je v enem oknu goniti igro ter v drugem, manjšem nekaj drugega. Večopravilnost deluje na dva načina. Naenkrat lahko tečeta ena igra in ena aplikacija, nakar med njima preklapljaš (če poženeš novo, se aktualna zapre) ali ju goniš vzporedno, 'snapped'.

Prepričan sem, da je sistem sposoben več, a da ga je Microsoft namenoma omejil. Kljub vsemu ne gre za polnopraven PC, temveč za konzolo, katere namembnost je ožja – igraj, glej filme, meni se s prijate-

KOLOBOCIJE Z RAČUNI

Z novo generacijo se ni na področju stvaritve računa za Xbox Live spremenilo nič. Slovenija še vedno ni 'Live teritorij', kar pomeni, da je ni na seznamu držav, kjer je moč uradno narediti account. To pomeni, da moraš goljufati. Najbolj pametno je narediti britanski ali nemški račun, in sicer tako, da z Googlom najdeš nek naslov in ga vpišeš k svojemu imenu. Recimo Univerze v Oxfordu – University of Oxford za Veliko Britanijo. Narediš lahko tudi ameriškega, kar je kul zaradi nižjih cen v dolarjih. Vendar pazi, ker dolpotegljiva vsebina od tam verjetno ne bo združljiva z evropskim ploščkom. Diski z igrami sicer niso regijsko zaščiteni, tako da naročanje izza luže ni izključeno. Nazaj k accountu: medtem ko je moč na xboxu 360 plačevati s PayPalom, to na XBO še ni omogočeno. Slovenski Mastercard preizkušeno deluje z izmišljenim naslovom, a le za kupovanje DLCja v igrah, kot je Forza, medtem ko Lovefilm in aplikacijska družčina ne sodelujejo.

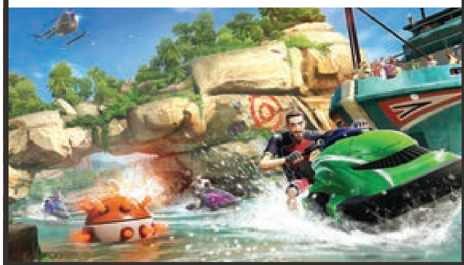




Na levi trgovina z igrami, na desni s filmi in serijami. V prvi Slovenec lahko kupuje, seveda s tujim accountom, v drugi ne. Vsekakor bodo morali štacuno s špili izpopolniti, saj nima niti razdelka z demo verzijami. Prav tako manjka cenejših in indie naslovov, ki so v Live Arcade pomagali do uspeha xboxu 360.

XBOX KINECT

Nova kamera za zaznavanje gibanja kinect, ki spremlja vsak xbox one, je močno nadgrajena. Njena ločljivost je 1080p, vidi v temi in zajema dosti širši kot, tako da ji je moč stati bliže, kar je važno v manjših prostorih. Formalno rečeno je prvemu, dokupljivemu kinectu za X360 povsem nadmočna, saj med drugim zaznava sklepe in členke na telesu ter bere izraze na obrazu. Nobenih težav nima s tem, da te prepozna med več osebami na kavču in te vpiše v tvoj račun. Prav tako deluje kot kamera za Skype in dobro pobira zvok, zaradi česar jo lahko uporabljaš kot alternativo priloženim slušalkam z mikrofonom. Več iger, kot sta FIFA 14 in NBA Live 14, ima vdelano tudi prepoznavanje govora, tako da le z glasom recimo zamenjaš formacijo. Taisto počneš v operacijskem sistemu, kjer z ukazom "Xbox + nekaj" denimo pokličeš določeno aplikacijo in konzolo zbudiš z "Xbox on!" Futurističen prijem, ki pretežno deluje presenetljivo dobro in pohitri iskanje.
Vendar ima tudi novi kinect slabo plat. Ne, to ni toliko Microsoftovo bananje ljudi, ki si po Skypu kažejo otepača in fufljе ter preklinjajo v javni ali zasebni komunikaciji – čeprav te ob dejstvu, da so nadzorovani privatni kanali, orwellovsko zmrazi. Osnovna težava je lag pri prenašanju gibov na zaslon. To čutiš že, ko z rokama vodiš kurzor po OSu, kaj šele v igrah, na primer v lahkotni športijadi Kinect Sports Rivals, kjer se vse dogaja z zamikom. Tu je moč igrati ameriški fuzbal (ne, čezlužni centrizem se ne neha!) in voziti vodni skuter le z gibi rok ter telesa. Pri drvenju po gladini z obračanjem zapestja daješ plin in z nagibanjem trupa usmerjaš vozilo. A bolj kritični igralci ne bodo navdušeni. Pri otroški in neobvezni ne bo zagat, bolj zahtevni naslovi pa bi znali kinectu zaradi laga predstavljati enako trd oreh kot prejšnji generaciji.



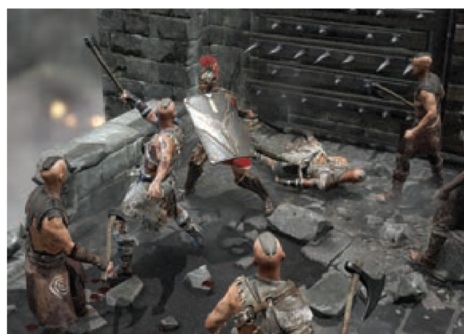


Digitalni dobi primerno kanijo biti vsi veliki naslovi hkrati na razpolago na ploščku in v spletni trgovini. Razpon sega od 45 evrov za Angry Birds: Star Wars do 65 za NFS Rivals. Slednja postavka je hkrati običajna cena prvorazrednega špila na plošči, na primer Forze 5, Rysa in CoD: Ghosts. Ni malo.



Če imaš zadosti velik ekran, lahko izkoristiš gnanje programov in iger bok ob boku. Temu pravijo 'snap' in deluje tako, da v večjem oknu recimo teče igra, nakar na desno prikličeš drugo okno, na primer z videom, priročnikom ali brskalnikom. Grafični primer kaže, kako igraš Dead Rising 3 in čvekaš z babo v Skypu.

lji. Po drugi strani pa so s sveto preproščino pretiravali. Igre se recimo obvezno in samodejno namestijo na disk, a nikjer ne vidiš, koliko prostora na njem je ostalo. Ko se napolni, te sistem vpraša, kaj naj odinštalira. Takih omejitev je še nekaj in če si navajen na nadzor, te bo onégaj neprijetno presenetil.
Isto se bo zgodilo, če meniš, da mora biti v sistemu vse vnaprej nameščeno. Vsako aplikacijo je treba posebej dolpotegniti, od Explorerja in Skypa prek YouTuba do Skydriva in Twitcha. (V čudaški potezi ni ne Facebooka, ne Twitterja.) So brezplačne, a pozor, za rabo domala česarkoli, celo brskalnika in Skypa, potrebuješ naročnino na servis Xbox Live Gold. Ta stane med 30 in 50 evri letno ali slabih deset mesečno in torej ni obvezna le za večigralstvo, marveč za količkaj širšo rabo konzole. Brez Golda lahko v bistvu le samotarsko igraš in gledaš filme. Pelin malce omili dejstvo, da dobiš zraven konzole mesečno naročnino in da je isti račun zlat tako na XBOju kot X360.



Ryse: Son of Rome je masakratorska sekljačina v fantazijskem antičnem Rimu, kjer kot poveljnik legije koljemo sovražnike imperija. Grafično je spektakularna, o igralnosti se moramo pa še izjasniti.

Tovrstna aplikacijska zasnova je slična kot na tablicah in telefonih, s tem, da tam osnove dobiš prednaložene. Nekaterim se bo vse to zdelo normalno, za druge pa bo odraz razdrobljenosti izkušnje. Take, ki ni več pravoverno konzolna, temveč se močno spogleduje z mobilijami in računalniki.

Po luknjasti cesti

V sistemu se skrivajo napredne, na prvi pogled nevidne funkcije. Do zadnjih pet minut igranja je denimo moč shraniti v videoposnetek, ki ga lahko s programom Upload Studio kar na xboxu pokrajšaš in opremiš z govorom, nakar ga pošlješ v Skydrive in od tam s PCjem, kamorkoli želiš. Škoda, da ni uploada na YouTube in da je kakovost bolj slaba, a taka funkcionalnost je bila doslej omejena na računalnik. Potem je tu glasovno ukazovanje kinectu, ki zna na ustnično povelje zagnati igro, poiskati nekaj na internetu ali nehati poslušati. Fin je prijem, da lahko na desni prikličeš priročnik ali pomagalnik za igro, medtem ko ta še vedno teče. Najbolj simpatično pa je stanje mirovanja, v katerem XBO špile in popravke samodejno downloada tako neslišno, da lahko zraven spiš.

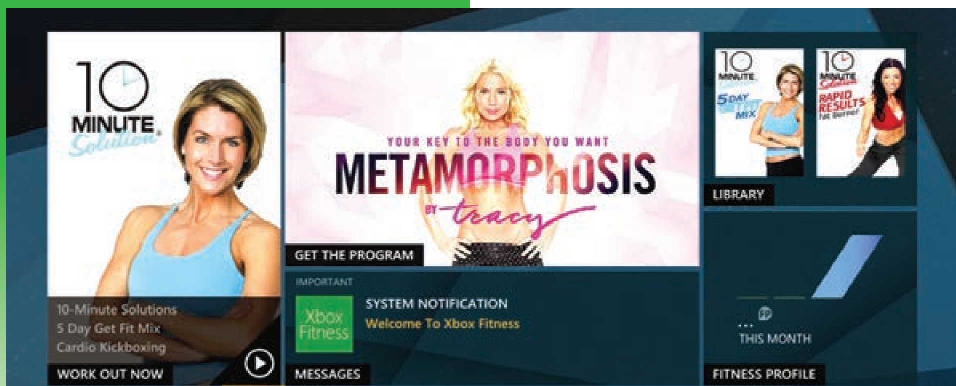


Upload Studio omogoča neposredno urejanje posnetkov iz iger. Lahko jih obtešeš, prilepiš enega ob drugega in dodaš glasovni komentar, nakar datoteko pošlješ v oblačni servis Skydrive. Ni na ravni PCjevega softvera, je pa napredek za konzole.

PAMETNO STEKLO

Onétov vmesnik je mogoče krmiliti tudi s telefonom ali tablico, čemur pravijo Smartglass. Istoimensko aplikacijo pobereš iz spletne trgovine za Android, iOS ali Windows Phone, jo poženeš in se povežeš neposredno z XBO ali v lokalno mrežo. Sistem je odtlej viden tudi na ekranu mobilije, kjer simuliraš gumbe, se seliš med zasloni in hitreje vnašaš črke ter številke, recimo v YouTubov iskalnik ali spletno brskalo. Ne nudi pa Smartglass (še?) kake napredne igralne funkcionalnosti, da bi recimo z njim pridobil dodaten zaslon po zgledu wiija U ali igranje prestavil na alternativni prikazovalnik, kakor omogoča naveza PS4 in vite. Glede na to, da smo vez že videli v Forzi Horizon za X360, kjer si lahko na tablici gledal zemljevid, si mislim, da bodo z razvojem potenciala nadaljevali.





Če imaš naročnino na Xbox Live Gold in priključen kinect, lahko poženeš Xbox Fitness, 250 MB velik program za topljenje sala. K miganju te skušajo motivirati osebni trenerji in trenerke v povprečno deset minut dolgih HD-videih. Kinect pa ocenjuje, kako se trudiš, in točkuje. Če si priden, odkleneš dosežke in pohvale. Žal pa sicer simpatičnemu izdelku manjka interaktivnosti, saj video teče ne glede na tvoja dejanja.

Po drugi strani pa še ne pričakuj zloščenosti. Lukenj mrgoli, naj govorimo o nepraktični listi dosežkov – achievementov, omejenem sistemu vabil prijateljem s seznama v klepet in nasploh ravnanja s frendi, saj denimo ne vidiš, koga si nazadnje srečal, ali nezmožnosti sukanja lastne glasbe v igrah kakor predhodnik. Ni moč pošiljati glasovnih sporočil, ni samodejnega vpisa brez kinecta in tako dalje in tako naprej. Nemara gre za malenkosti, a se naberejo, in v dosti pogledih novi sistem zaostaja za onim z xboxa 360.

Ko smo že pri X360: z igrami zanj xbox one ni združljiv, kar je Microsoft sicer dal vedeti že spočetka, a ne škodi ponoviti. So si pa premislili glede dvojega drugega. Na letošnjem E3ju so pogumno naznanili, da XBO ne bo šmirglal rabljenih špilov in da bo moral biti nenehno povezan v splet. Čeprav nekateri še vedno mislijo, da oboje drži, ni tako. Se pravi, uporabiti je moč igro iz druge roke in biti odklopljen.



Plesna igra Just Dance 2014, kjer miganje z ritjo zaznava kinect, je eden od družinam in mlajšim prijaznejših naslovov. Taki so še Zoo Tycoon, Skylanders in Lego Marvel. Ni pa Kinectimalsov.

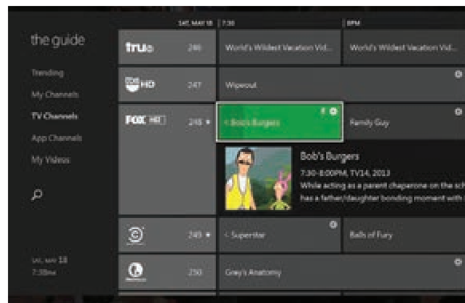
Ogledne kaprice

Xbox one je sistem, ki močno sega po multimedijskih vsebinah. A le v ZDA in njim podobnih državah, pri nas pa ne zaživi. Ne le, da nismo Live država, z njimi si ne delimo odjemalnih navad. Filmski servisi, kot so Netflix, Lovefilm, Hulu in Crackle, so v ZDA običajni. Pri nas niso in nam vstop vanje niti ni dovoljen, ker zaradi avtorskih pravic bodisi preverijo IP, bodisi zakomplicirajo pri plačevanju. Večina ostaja podanikov kneza Torenta in domačih TV-ponudnikov. Tudi za glasbo imamo na odlagališčih kupe datotek mp3, namesto da bi se skeširali na Itunes.

Za ogledne in slušne potrebe Slovenca je xbox one zaradi usmerjenosti v ameriške servise kilav. Konzola nima niti aplikacije za pregledovanje zunanjih medijev, kaj šele predvajanje lastnih videodatotek, kakršno si lasti X360. Nucnik Xbox Video je namenjen kupovanju filmov v Microsoftovi štacuni, tako kot je Xbox Music štacuna z muziko. Diske in USB-sticke z mkvji ter divxi si lahko nekam vtakneš, slike je moč gledati le iz oblaka Skydrive. Prav tako konzola ne zna sukati glasbe MP3 s palčnikov, niti s CDjev. Omejena je na devedeje, glasbene cedeje in blu-raye; pri slednjih niso všteti stereoskopski 3D.

Največja bedarija je, da se tako moderna reč ne zmeni za standard DLNA v smislu, da bi 'videla' računalnik v lokalni mreži. To znata tako PS3 kot X360 – če na peceju teče ustrezen program, recimo PS3 Media Server, bosta spravila sliko čez mrežo na televizor. Xbox one pač (še) ne. Možnost je postavka 'Play to' v Windows Media Playerju, s katero 'potisneš' filet AVI ali MP4 na konzolo. Ampak to številnim ne deluje (meni ni), in četudi bi mi, si ne želim skakati k računalniku. Alternativa je mobilna aplikacija Skifta, kjer telefon ali tablica z Androidom ali iOSom deluje kot posrednik za DLNA. Toda manko normalne podpore temu standardu je grda pomanjkljivost.

Microsoft dela velik trušč okrog onétovega televizijskega posredništva. V vhod HDMI lahko pripelješ signal iz TV-sprejemnika, nakar kot daljinec uporabljaš xbox one, tudi glasovno s kinectom. Oglasi kažejo, kako rečeš “Xbox, what's on HBO?” in prikaže se ustrezen kanal. Za to skrbi funkcija OneGuide, vendar ta izven ZDA ne deluje. Še vedno lahko sicer pošiljaš sliko skozi xbox one, čeprav od tega nimaš nič, kajti snemalnega programa ni.



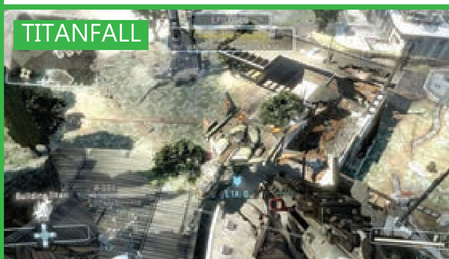
Televizijski vmesnik OneGuide je videti kul, a kaj, ko pri nas ne deluje. Xbox mora namreč vedeti, kaj in kje gledaš, in ker je Slovenija za Microsoft na ravni Senegala, se za TV-vodič obriši pod nosom.

Življenje na en(kin)i nogi

Xbox one je še nepopoln sistem, ki pa bo, tako kot sta xbox 360 in PS3, rasel in se uveljavil kot nezanemarljiv del igranja v dnevni sobi. Zato je vprašanje, ali ga kupiti, odvisno predvsem od tega, kateri špili te rajcajo in ali XBO dati prednost pred konkurenčnim PS4. Večina naslovov bo izšla za oba, toda PS4 bo pri nas bistveno bolj razširjen, torej boš imel več možnosti za izmenjevanje iger s kolegi. Sonyjeva znamka je v Kokoški oficielno zastopana, dočim ima Microsoft Slovenijo za deželo sumljivcev. Sam si je kriv, če bo one tako kot predhodnik uspel šele, ko bo moč na njem poganjati piratske igre.

IGRE BODO

Kljub mojemu jadikovanju glede medijske omejenosti xbox one kupiš iz enega razloga: za igranje. Trenutni nabor špilov kljub nekaj svetlim točkam ni za dol past, se pa bo to bržda kmalu spremenilo. Že naslednje leto bo XBO dobil tri luštne ekskluzive: robotsko večigralsko streljanko Titanfall, filmsko prigodarko Quantum Break iz Remedyja, avtorjev Maxa Payna, in pravljični Project Spark, Microsoftov odgovor na LittleBigPlanet.


TITANFALL


QUANTUM BREAK


SPARK

Ker se doba ekskluziv pretežno izteka, bo XBO dom tudi večplatformskim naslovom. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, ki se ponaša z odprtim svetom, bo prišel tako na XBO kot PS4, PS3 in X360. Taisto pot ubira pričakovani MMO Destiny Halovih avtorjev Bungie, ki izide jeseni 2014. Udinjanje več gospodarjem gre pričakovati od večine iger, ki jih ne delata sama proizvajalca konzol, sploh zdaj, ko je hardver tako podoben. Beneficije za PC pa so logične in jasne na prvi pogled.


METAL GEAR SOLID V


DESTINY

PLAY 10x

PLAYSTATIONOV DROB

Tako xbox one kot PS4 sta sorodna moderna PCja v lastnem ohišju, ki se povezujeta v prirejena ekosistema. Sonyjevo konzolo poganja taista naveza dveh 64-bitnih štirijedrnih osrednjih procesorjev, imenovana jaguar, kot pri xboxu one. Razlika nastane pri grafičnem srcu, ki je glede takta nekoliko počasnejše kot xboxovo, a ima 18 računskih enot v primerjavi z 12, in pri pomnilniku. 8 giga ga je, enako kot v XBO, a je zmogljivejše vrste GDDR5 namesto DDR3. Seveda ne gre ves za špile, kar nekaj ga odreže sistem. Sukalnega trdega diska je 500 GB in ga je moč po želji zamenjati za lastnega, ne da bi šla garancija po zlu. Zvočne zmogljivosti so slične kot xboxove, torej nestisnjen stereo ali obkrožajoč (do 7.1) dolby digital ali DTS, ki gre do zunanjega odkodirnika po HDMIju ali optiki. Mreža je gigabiten ethernet ali wi-fi 802.11b/g/n, na prednji strani sta dva USBja 3.0, PS4 pa nudi še bluetooth, ki ga XBO nima. Tudi tu je vrtiljak blu-ray – itak, saj je njegov ata Sony.

PS4 NA POLICI

Playstation 4 je glede na zmogljivosti presenetljivo nekorpulentna šatulja velikosti 162 x 52 x 98 centimetrov, kar je konkretno manj od xboxa one in približno toliko kot PS3 slim. Celo napajalnik je notri. Tihost je na ravni zadnjih inačic PS3, je pa res, da je xbox one še bolj molčeč. Kakor pri konkurentu ni lučk, ki bi kazale dejavnost diska in wi-fija. Odbita oblikovalska poteza je, da je polovična zgornja 'plast' naprave zamaknjena glede na spodnjo, zaradi česar sta prednja in zadnja stranica poševni. Vizualni učinek je odličen, kar nekam preteč. Konzolo zgolj pogledaš in veš, da misli resno, kakor Cyloni iz Galactice. Na njihove vizirje spomni osvetljeni trak, ki seka zgornjo ploskev in sveti v različnih barvah. Če je kdaj obstajal domačinski stroj, ki bi bil lahko šef oživljenih mašin v Maximum Overdrivu, je to PS4.

DUAL SHOCK 4

Rogovili novega kontrolerja (60 EUR) sta dobrodošlo daljši od predhodnika, gobici imata zdaj vdolbini in zadnja petelina se zaključita navzven, ne navzdol, kar nudi boljši oprijem. Gumbi ne zaznavajo več pritiska, marveč so digitalni, kar ni nobena izguba, saj je to uporabljal malokdo. Digitalni križec je odličen, še boljši kot na xboxovem kontrolerju. Ponarodela gumba select in start sta odstopila prostor knofoma options in share, s katerim skočiš neposredno v vmesnik za deljenje posnetkov ali slik igranja.

Tresenje je manj podrobno kot pri kontrolerju od XBOja in ni vezano na triggerja. Zato pa dual shock 4 prednjači drugod. Prvič, obdržali so tipala za nagib in pospešek. Drugič, zadaj je večbarvna luč, ki rabi kot oporna točka za kamerico in lahko s tem nadomesti liziko move (ta ostaja naprodaj in enaka kot pri PS3), ter sporoča stanja v igrah, recimo rdeče utripanje v Killzonu pred smrtjo. Tretjič, kontroler ima na sredini dotikabilno površino – touchpad, po kateri drsiš s prstom kakor po zaslonu telefona. Ploščico lahko razvijalci uporabijo na raznorazne načine, na primer za premikanje zemljevida, pa še klikati jo je moč. Četrtič, na padu sta zvočnik in mikrofon. In petič, DS4 ne uporablja baterij, marveč ima vdelan akumulator, ki ga tudi med mirovanjem konzole polniš po standardnem vtiču micro-USB. PC ga sicer spozna, vendar ne deluje pravilno. Menda bodo izdali gonilnike, ki bodo uporabili tudi touchpad, zaenkrat pa so svoje naredili garažni programerji z neuradnimi drajverji.

STANDARDIZACIJA CVEKA

Ker PS3 ne spremljajo slušalke z mikrofonom, marveč je treba tovrstno napravo za spletno komuniciranje dokupiti, je veliko internetnih iger na tem sistemu nemih. Za razliko od X360, kjer se vsi glasovno pošiljajo v tri krasne, ker je headset pač v osnovnem paketu. Sony je to dojel, zato so PS4 pridodali ožičeno mono slušalka za v uho (earbud) z mikrofonom. Ni pa je nujno uporabiti, saj delujejo tudi drugi USB- in BT-headseti ter celo varianta, ko v kontroler s 3,5-milimetrskim činčem priključiš normalne slušalke, za mikrofon pa uporabiš kar tistega v joypadu.

PS CAMERA

Okrog naslednice PS eyea, enostavno klicane playstation camera, zganjajo bistveno manjši trušč kot glede kinecta 2.0, ki spremlja xbox one. Temeljna razloga sta dva. Prvič, kinect je mogočnejši, težji, medijsko bolj razpvit in uradno naprednejši, z ločljivostjo 1080p proti 720p in tipali, ki naj bi predirali kožo ter beležili drobne gibe. In drugič, kinect je priložen vsakemu xboxu one, dočim je treba PS camero dokupiti za 50 evrov.

Toda 'camerice' ne gre odpisati. Njena očesca zajemajo širši kot kakor kinectova in ravno tako ima mikrofon, s katerim pobira glasovne ukaze. Že mogoče, da teh ne obdeluje hardver v napravi, a je rezultat enako dober kot pri XBO. Z govorom je moč tako tudi na PS4 zaganjati programe, se vpisati ('login'), izbirati funkcije, na primer 'take screenshot', in ugasniti konzolo ('power'). Je pa res, da je vrst povelj zazdaj bistveno manj kot pri kinectu in da glasovno ukazovanje manjka v igrah. To je cena nepriložene kamerice.

STATION 4
BOLJŠA ŠKATLA

Playstation, v naših logih najbolj priljubljena znamka konzol, je dobila najsodobnejšo članico sobne družine. Sneti občuduje zmogljivo notranjost in edinstveno zunanjost PS4, ki bo naslednja leta odločilno vplival na igranje v dnevni sobi.

Lansirna norija 29. novembra, ko so ljudje v navalu na playstatione 4 v nekaterih evropskih deželah simulirali bivole, je za nami. BržDa nisem bil edini, ki je nejeverno strmel v posnetke, kako se ruljeki v ihti po nerezerviranih kosih PS4 komolčijo in plezajo drug po drugem. Hecno, v kakšne živali nas je sposobno spremeniti potrošništvo.

A divježe gre do neke mere razumeti. Sony je udejanjil napadalno marketinško kampanjo, pri čemer mu je Microsoft kolegialno pomagal, ko je napovedal sporne lastnosti xboxa one. PS4 pa je pri 400 evrih stotaka cenejši od XBO in sam po sebi poželenja vreden stroj z znanim imenom ter krepkimi obeti.



400 evrov stane PS4, kjer v škatli najdeš konzolo, kontroler, slušalkico z mikrofonom in slab HDMI-kabel. Tržijo tudi dva 'bundla', v prvem je Killzone: Shadow Fall za 440 EUR, drugemu pa sta poleg igre dodana še en joypad in kamero za 500 EUR.

Zmogljivo živinče

Formalno gledano je playstation 4 najmočnejša drkalica. Večplatformski naslovi, izvlečeni iz minule generacije, so med njim in xboxom one na hitri zadeg očesa primerljivi. Toda podrobnejši pogled pokaže Sonyjeve prednosti. Call of Duty: Ghosts in Assassin's Creed IV s popravkoma na playstationu stečeta v polni ločljivosti 1920 x 1080, medtem ko inačici za xbox one ostajata v 720 oziroma 900p. Na kakovostnem zaslonu se pozna. Prvoosebna streljanka Killzone: Shadow Fall pa z izvrstnimi svetlobnimi in ostalimi učinki ter znova nativnim 1080 pri 60 sličicah v sekundo ravno toliko nadkrili xboxov Ryse, ki se zatakne v 'vmesni' ločljivosti 900p, da je vtis na strani PS4.





Najbolj privlačne so kajpak ekskluzive, kjer pa se Sony ni izprsil. Namesto novega God of Wara ali Uncharteda smo bili ob lansiranju deležni s težavami prerešetane streljanke Killzone: Shadow Fall in cenejše vesoljske arkade Resogun. To pa je od prodornosti tudi vse in Microsoft je v tem pogledu prednjačil.

Kako se nova vojna vizualij razvijala, bomo videli. Tokrat vsaj ni ena od platform taka, da bi jo bilo bistveno teže programirati, kakor se je pripetilo kompleksnemu PS3 glede na xbox 360. Zverinskih razlik ne pričakujem, verjetno pa bodo naslovi za PS4 na splošno nekolikanj lepši in bodo tekli gladkeje od onih za xbox one. Ali pa se pripeti kaj nepredvidenega in bosta sistema poravnana. Kdo bi vedel.

V vsakem primeru je razlika v igrah za PS4 glede na playstation 3 in xbox 360 takoj opazna, tako glede resolucije kot tekstur, efektov, zglajenosti robov in gladkosti. Ko preizkusiš Fifo 14 za PS4, se kljub majhnim igralnim razlikam težko vrneš k stari, grši verziji. Tudi primerjava s PCjem je ugodna. Ko igraš Battlefield 4 z napredno grafiko in 64 sodelujočimi na poštenem dnevnosobnem televizorju, se ti bolščanje v monitor v delovni čumnati zlahka zazdi utesnjeno.

In če Shadow Fall izvedbeno sezuva že zdaj, kaj bo, ko bodo programerji začeli resno izkoriščati nove zmogljivosti, na primer v Unchartedu 4 in God of Waru 4? Kaj pa Grand Theft Auto VI in Gran Turismo 7? Sumljivo visoke zaporedne cifre gor ali dol, kar se tiče joškotresne predstavitve, se lahko slinimo. Seveda pa ostajajo tudi želje o igralnem next-genu – svobodnejših svetovih, naravnejši umetni pameti, pravih čustvih. Čakamo.





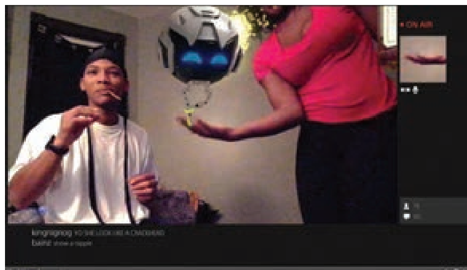
Večplatformski releasi, kot pravimo igram, ki izidejo za več sistemov, bodo na PS4 po začetnih izkušnjah sodeč verjetno nekoliko lepši od xboxovih. Bosta pa oba sistema deležna večine iger tretjih založnikov, kot sta pričujočl z letnico 2014.



PS4 je gostoljubnejši do PCjaških masovnih spletnih iger kot xbox one. Microsoft svoj Xbox Live vrtiček strogo nadzoruje, Sony pa je privabil številne MMOje, od DC Universe Online prek War Thunderja do Final Fantasy XIV: A Realm Reborn.

Pogled k meni domov

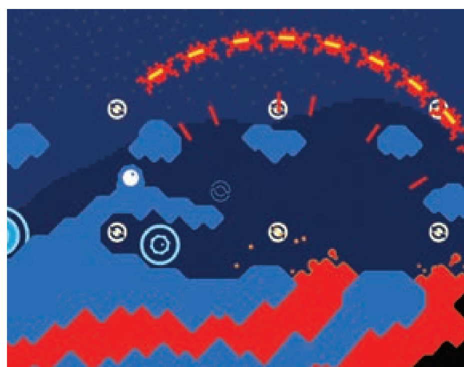
PS4 je močno usmerjen v družabnost, najbolj prepoznavno lastnost modernega igranja. Medtem ko xbox one čaka na neposredno streamanje videa z konzole in je zazdaj omejen na deljenje posnetkov, to pri PS4 ni pod žarometi. S pritiskom na gumb Share na kontrolerju lahko resda shraniš in urediš video igranja ter ga deliš na Facebooku. Isto velja za slike. A še bolj popularna možnost je streaming na Twitch ali Ustream z živo sliko ob strani in zvokom, če imaš PS-kamerico. Kdor pride v tvoj kanal, lahko komentira, ljudje pa opcijo poleg za gameplay že uporabljajo za vse mogoče, od pogovornih oddaj do študentskih afnanj. Na kaj takega xbox one kljub kinectu še čaka.



Ker PS4 s sebi lastno kamero omogoča oddajanje lastnega talk ali suck showa, so se takoj našli metki zadetki, ki so funkcijo uporabili za smešne domače posnetke. Na sliki primerka čikaške nadrase.

Čeprav kakovost videa ni na ravni namenskih kartic za PC, ki zajemajo v 1080p pri 60 sličicah v sekundi, je za vsakdanjo rabo okej. Za lastnike računalnikov novica ni pretresljiva, za konzolaše pač. Zdaj ima lahko vsakdo studio direktno na PS4 in svoje veščine deli s svetom skozi kanale, ki nekaj pomenijo. Važen podatek je tudi, da ti za nič od tega ni treba biti naročnik na servis Playstation Plus.

Ta je obvezen le za večigralstvo in je istočasen tako za PS4 kot PS3 in vito. V zameno za strošek okrog 50 evrov letno dobiš pravico do udejstvovanja na liniji in mnoge brezplačne igre, za začetek obetavno arkadno streljanko Resogun. Vedi pa, da na PS4 špili za PS3 in prejšnje playstatione ne delujejo, ker je nova arhitektura x86 bistveno drugačna. Takisto ti zna koristiti podatek, da tako kot pri xboxu one rabljene igre delujejo in da ti ni treba biti vseskozi povezan v splet.

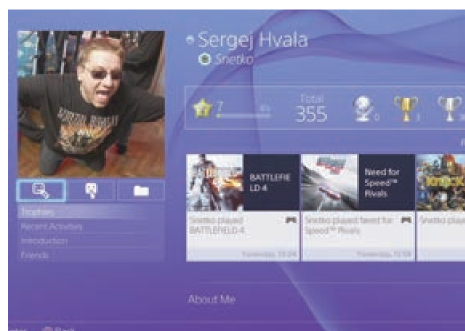


Z naročnino na PS Plus za 50 evrov letno dobiš spletno večigralstvo in vsak mesec nove brezplačne igre. Zdaj je to Resogun. Od Plusa neodvisen je cross-buy, kjer kupiš igro za PS3 ali vito in jo igraš na PS4. Taka sta Sound Shapes (na sliki) in Flower.

Preprostost rabe

PS4 poveljuješ v novem okolju, ki je nadomestilo stari XMB – cross-media bar. S kvadratkasto zasnovo spomni na Playstation Store, pa tudi na onega, ki ga uporablja xbox one, a je bolj preprost. Zdi se, kot da Microsoft želi, da v sistemu ostaneš dolgo, Sony pa, da čimprej poženeš tisto, kar te zanima – verjetno igro. Iz osrednje linije zaganjaš špile, ki so po kriteriju nazadnje pognanega nanizani z leve proti desni. S pomikanjem gor in dol pa dostopaš do dodatnih funkcij, kot so statistike igranja, sporočila, nastavitve in podobno. Moči sistema ustrezno je vse bliskovito hitro in večsekundna čakanja pri skokih v sistem na PS3 so preteklost. Kakor na xboxu one je moč igro ali program poslati v ozadje, delati v sistemu ali hitro pognati drugega, pri čemer pa se prejšnji zapre. Razlika pri tem je, da xbox loči med špili in aplikacijami. Ko nekaj časa delaš z obema sistemoma, opaziš, da je xboxov dejansko nekoliko zmogljivejši. Kar pa je smiselno, saj od tebe terja več pozornosti.

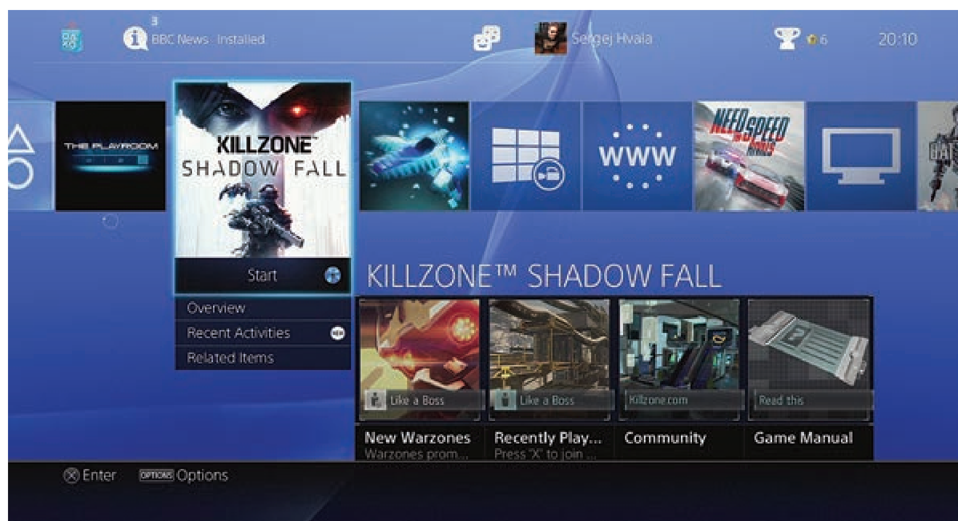
Po drugi strani so na PS4 hitrejše oziroma enostavnejše mnoge osnovne dejavnosti, na primer ogled trofej in čvek s prijatelji. Funkcije, kot sta predvajanje blu-rayev in deljenje posnetkov, pa pri playstationu ne potrebujejo lastnih appov iz spletne trgovine. Zato je tam veliko manj programčkov – v tem trenutku kakih deset, od katerih večina v Sloveniji ne deluje, saj se bavijo s kupovanjem in streamanjem filmov ter glasbe, naj gre za Sonyjev videoservis, Netflix ali Lovefilm. Ni važno, ali je račun slovenski ali angleški, ne marajo te in pika. Je pa slovenski account drugače na PS4 povsem uporaben, z zaenkrat isto robo kot britanski.



Na zaslonu s svojim računom vidim trofejno doseżkarstvo in nazadnje pognane igre, pa tudi to, kaj počno moji prijatelji s seznama. Hitro jih lahko kontaktiram tekstovno ali glasovno oziroma skočim v tisto, s čimer se trenutno ubadajo.



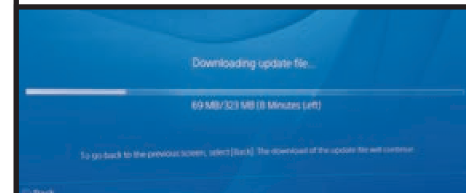
Playroom je brezplačna zbirka miniiigrick, ki uporabljajo nadgrajeno resničnost – augmented reality. Tukaj me PS camera snema, kako v svoji igralni kajuti z dual shockom 4 mečem robotke v ekran in se derem kot jesihar. Sem oddajal in šokiral.

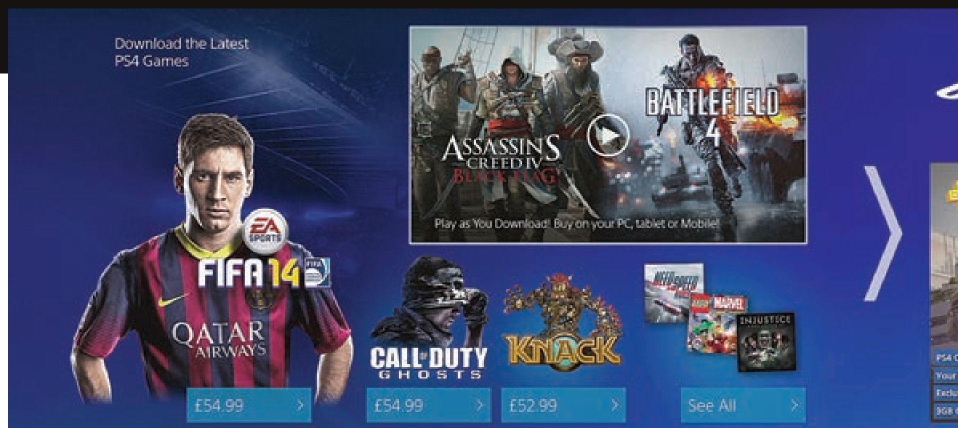


Vmesnik playstationa 4 v vsej svoji modrosti. Barve kakor na xboxu one ni mogoče zamenjati, prav tako ne preurediti glavne vrstice, kjer so nanizane igre. "Nič bati, vse bomo popečali." Ikone z igrami omogočajo tudi direkten skok v večigralstvo, branje priročnika in šnofanje, kaj počne skupnost.

INSTALACIJE

Niti taka vesoljska ladja v dnevni sobi, kot je PS4, ne more brez 'day one updata', brez katerega je napol gola in bosa. A manj kakor xbox one, saj je moč igrati brez začetnega priklopa na internet. Če si izkusil Microsoftovo napravo, opaziš, da je sistem nameščanja iger drugačen. Tam se najprej samodejno požene inštalacija, ki jo moraš prestati do določene mere, preden lahko začneš okrnjeno igrati. Istočasno konzola vleče z interneta zaplato. Da je igra normalno na razpolago, lahko zato na XBO traja kar dolgo. PS4 ima drug način. Ko vstaviš blu-ray, se hitro namesti manjši del, nakar špil normalno poženeš. Ko igraš, se naslov v ozadju namesti do konca, pri naslednjem zagonu pa se udejanji vmes dolpobrana zaplata. Sonyjev način je elegantnejši in manj zamuden, poleg česar lahko pogledaš, koliko trdega diska je še ostalo in kako hitro tečejo dolpotegi.





Trgovina PS Store je zaenkrat precej prazna. V njej naj bi bili vsi naslovi s ploščkov in dosti neodvisnic, saj Sony čisla to področje. Cene velikih titul so enake kot pri xboxu one, se pravi po 65 evrov za naslove, kot sta FIFA in Assassin: Black Flag. Nekje toliko stanejo inačice na blu-rayu. Smo mislili, da bo še dražje.

Medijska škatla to ni

Škoda, da PS4 kot medijska naprava ni nič boljši od xboxa one. Celo nekoliko zaostaja za njim. Suče DVDje in blu-raye (stereoskopskih ne!) ter posreduje filme Slovencu odtujenih spletnih ponudnikov a la Netflix – to pa je tudi vse. Ne prepozna ne avdio cedejev, ne mp3jev, ne divxov in mkvjev, prav tako ne slik v kakršnemkoli formatu. Kako bi jih, saj še programa za ogledovanje nima.

Vlogo hišne medijske škatle, ki bi odjemala z računalnika ali NASa, dodatno krati nezaslišana nepodpora standardu DLNA za daljinsko sporazumevanje med podprtimi napravami. Nezaslišano zato, ker je Sony vendar ustanovitelj tega načina komunikacije! Playstation 4 DLNAja preprosto ne pozna in ne vidi drugih naprav v mreži, zato je za razdaljno sukanje filmov ter glasbe slabši od PS3 in xboxa 360. Xbox one se da vsaj z zvijačami prepričati v nenavdušeno sodelovanje, pri PS4 pa avtorji šele 'razmišljajo, da bi dodali MP3 in DLNA.' Bržda ju bodo, ampak roko na slovensko srce, to bi moralo biti prisotno že ob lansiranju.
Po drugi strani pa je kul, da je moč z drugimi accounti na istem PS4 dostopati do vsega, kar ima glavni, tako do njegovih iger kot prednosti računa PS Plus. Če bi bil Sony enako radodaren na medijskem področju, bi se veliko manj pritoževal.

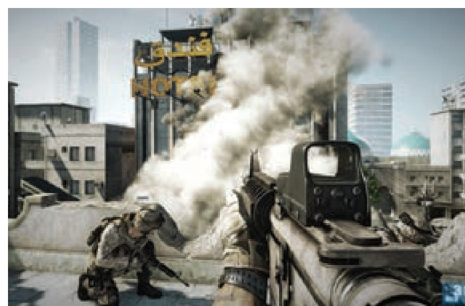
POVEZOVANJE

Se spomniš, kako so napovedovali, da bo moč v Gran Turismu za PS3 uporabljati PSP kot vzvratno ogledalo, ob čemer so se nam vsem omokrile mesene kaverne? No, drugi ekran ostaja v željah, kajti 'smartglassovski' začetek je klasičen. Manjši in enostavnejši del koncepta tvori Playstation App za Android in iOS, ki omogoči povezavo telefona ali tablice s konzolo. Na tapkalnem zaslonu se seliš po vmesniku, si izmenjavaš sporočila, čekiraš trofeje in status ter greš v trgovino, kjer normalno kupuješ.
Žal PS App ne nudi ogleda videa ali igranja. Slednje je rezervirano za lastnike ročnega sistema PS vita. Ko jo brezžično povežeš, lahko na njej igraš ves softver za PS4. Tako Killzone kot Battlefield in FIFA se v razmerju ena proti ena preselijo na vitin OLED-zaslon, kjer so videti v redu, le z nekoliko ubitimi barvami. Gumba pod kazalcema postaneta L2 in R2, medtem ko L1 in R1 oponaša dotikabilna ploščica zadaj. Celo zamik (lag) ni pretiran, saj sem dokaj v redu igral hitro arkado Resogun. Vez z vito nese par metrov, kar se ob vmesnih zidovih seveda zmanjša, in je super prijem, ko ti nesramna družina zasede osrednji televizor.



Zora nove dobe

Splošni vtis glede PS4 je tak, da je v primerjavi z xboxom one enostavnejši, bolj v igre usmerjen sistem, kjer pokaže nekoliko več. Sicer ne toliko, da bi lahko ljubitelji blagovne znamke playstation upravičeno zasmehovali xbote, xbonerje ali karkoli je že aktualen izraz za kupce XBO. Za kaj takega bi moral Sony dodelati okolje in udejanjiti bolj vzburljiv lansirni nabor iger, ki je na področju ekskluziv z razočarajočim Killzone: Shadow Fall in mankom drugih playstationovih udarnosti, zlasti Uncharteda, God of Wara in Gran Turisma, slabši od Microsoftovega (Forza, Ryse, Killer Instinct). Glede na ves trušč okrog PS4 sem od začetne falange pričakoval več.
Toda lepši večplatformski naslovi, kot so Black Flag, Battlefield 4 in Ghosts, tehnološko superiorni Shadow Fall in odlična začetna prodaja dajejo kljub trenutnim pomanjkljivostim vedeti, da playstation 4 čaka lepi časi. Njihovega začetka bomo v deležni 29. januarja, ko bodo sistem v Sloveniji uradno splovili.



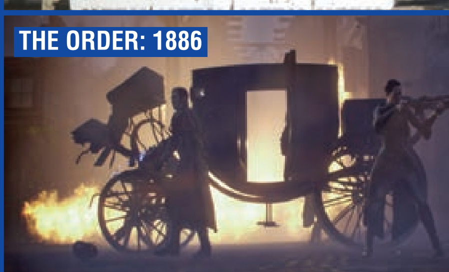
Battlefield 4 je na PS4 videti kot PC-verzija pri eno-manj-kot-najhujdejših nastavitvah. V 1080p je sposoben vzdrževati dokaj gladkih 60 fps, s čimer ima XBO kljub nižji ločljivosti več težav. Bo slika zdaj obratna kot v prejšnji generaciji?

IGRE BODO

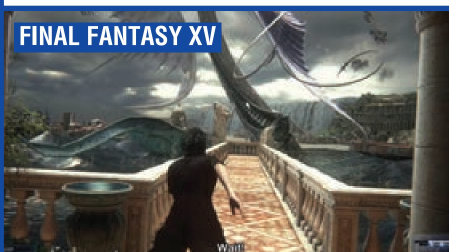
Na najavo God of War 4 in Uncharted 4, morda pa tudi The Last of Us 2, bo treba počakati do junijskega sejma E3. Do takrat bodo največje titule, ki v 2014 prihajajo na PS4, spodnje tri. Dirkačina Driveclub obeta prelomnosti v druženju, akcijada Infamous: Second Son nam bo omogočila raztur svobodnega sveta, The Order: 1886 pa bo tretjeosebna rešetalka v steampunkovskem svetu, ki so ji že prilepili oznako 'playstationovi Gears of War'.

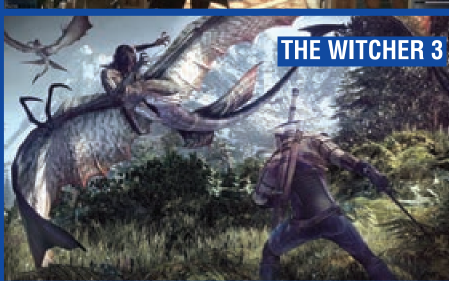

DRIVECLUB


INFAMOUS: SECOND SON


THE ORDER: 1886

Za PS4 je kakopak že napovedanih kup titul, ki se bodo pojavile tudi drugod. Z veličastno prikolico je navdušil Final Fantasy XV, nov samotarski del franšize, ki sem in na XBO pride najverjetneje 2015. Nekoliko bliže je poljski frp The Witcher 3 (PS4/XBO/PC), čigar svobodnega sveta po besedah avtorjev nikakor ne bi mogli udejanjiti na bivši generaciji. Prisostvovali smo mu avgusta na Gamescomu in rečemo le, da je trušč okrog tretjega Čarovnikarja upravičen.


FINAL FANTASY XV


THE WITCHER 3

Super Mario 3D World



Trirazsežni Marii, ki jih delajo drugi kot 2D, se pri šefih neradi šparajo. Tudi tu srečaš novince, kot je tale večdelni kačon.

Tule je eden od kratkih, v serijice nanizanih izzivčkov, kjer je treba zvezdo pobrati v desetih sekundah. Če ti ne uspe, greš od začetka niza.

Ko me vprašajo, katero igro najbolj priporočam za vse rodove in spole, od najstnika do moža, od sestre do babice, je lahko iskren odgovor le en: Maria. O, saj je Legova serija nadvse simpatična, ob Skylanders lahko uživa staro in mlado, na voljo so karaoke, plesne igre in še marsikaj družinsko-otroškega. Ampak po mojem je tisto najboljše, smetana od smetane, češnja na torti, oh in sploh edinole Mario. Nintendova ikona iger, rojena v zgornjih osemdesetih, je nazarensko privlačna za otroke tako zaradi risankavosti kot preprostih igralnih osnov – vse, kar morajo početi, je teči in skakati. Hkrati pa izdelki s tem italijanskim vodovodarjem na kasnejših stopnjah redno skrivajo globino in izziv za znalce.
Super Mario 3D World se ravna točno po tem receptu in je ena najkrasnejših iger iztekajočega se leta. Ko bi videl, kako navdušeno se bleščijo oči mojega triletnika, ko opazuje igranje! In ko bi videl moj nasmešek po domala vsakem izgotovljenem nivoju! Le ubesedim ga lahko, a verjemi, da je širok.



Z eno tačko v minulosti …

Prvi koraki razpirajo oči, saj je častitljiva serija platformskih arkad naposled orenk zakoračila v HD-dobo. 720p brez goljufij, svilnata gladkost brez padcev in zunanjost za prste obliznit kažejo, da je wii U v pravih rokah zmogljiva mašinca. Kar ji zmanjka po tehnični plati, nadomesti umetniška žilica ustvarjalcev EAD Tokyo, ki so tako vrhunski animatorji, da mi je žal, ker ne delajo filmov. Okolico kar razganja od navdihnjenih detajlov, naj gre za tropsko plažo, visoko goro ali strašljivo hišo. Vseeno pa krono odnesejo osebice, od Maria in druščine v različnih oblekicah, ki jim dajejo spretnosti, do niza sovražnikov. Tradicionalnim spakam, kot so želvaki, gobani in Bowser, se pridružijo novinci, kot so na mesto pripeti kljuvaški noji, obnorjene pikapolonice, pihajoči oblaki in mirno krožeče malarske kosmatulje. Da ne omenjam frišnih šefov, med njimi ihtave viteške čelade in nezadržnega navala črnih požrtnikov. Radi so nameščeni tako, da ne moreš mimo njih in greš direktno v županski obračun.
Se pa mimohoda svežih capinov – in tega, koliko je spremenjenih starih – zaveš šele čez čas. World se namreč odpira zelo tradicionalno, kot bi avtorji, ki so prvič ostali povsem brez nadzorstva Mariovega očeta Shigera Miyamota, stopicali v bojazni, da bodo koga užalili, če bodo izpustili kaj iz bogate zapuščine. Tako kot vedno začnemo na zelenem svetu, se preselimo v puščavskega in potem v ledenega … ubiramo pot skozi džunglo, podzemlje, vodo in lavo … srečamo ploščadi, ki se preklopijo, ko skočimo, in drezine v zraku … se izstrelimo med oblake, kjer ob osembitni muziki šibamo zgolj v desno … stopimo v graščino Boojev … in se spustimo na drveči vlak, ki ni nič drugega kot drugače vzhajana ladja med oblaki iz Super Mario Bros 3. Nenehno nabiramo zelene zvezdice, s katerimi si odpiramo pot naprej.
Pri vsem skupaj se ti tako zdi, kot da poslušaš soldien remiks priljubljene skladbe. To je sicer daleč od neprijetnega, a vendarle si čakal nov album!

90 — *Ou yeah, Mario time! In Luigi time. Pa Peach time. Ter Sneti time. Wo-hoo!*
wii U — Nintendo

… z drugo v bodočnosti

No, bolj kot igraš, bolj odpadajo stare luskine in izpod njih se prikaže sveža, zdrava koža frišnega telesa. Mislim, da je točka, ko se špil pretvori v samosvojega in samostojnega nekje na sredini osnovne odprave skozi deset svetov, po katerih prosto vandraš in pri izbiranju nivojev nisi več pripet na svetlikajoče se steze.
Nekje do tam se ravno dobro navadiš rabe tako starih powerupov, kot sta borilno-letalna rakunova obleka in beli gvant, ki omogoči lučanje ognjenih krogel, kakor nove mačje suknje. Ne le, da je Mario v njej strašansko prisrčen in eleganten, nova forma mu omogoča, da nekaj časa pleza po stenah ter izvaja napade iz zraka. Dragocena je zlasti zaradi prvega, kajti ponekod je moč do skrivnosti priti le v koži živalske predice. Sprva je ne čislaš, a ko težavnost v drugi polovici naraste in so nadzorne točke dosti vsaksebi, je zvončkljaj, ki jo napoveduje, najslajši zvok.
Da, vse težji in boljši je 3D World. Količina idej in prijemov se zlahka primerja z Grand Theft Autom V – kar pa ni presenetljivo, saj so imeli v obeh predhodnikih, Super Mario Galaxyju 1 in 2, poštena vzornika. Tako kot tam igra vpelje in tako nato že odvrže zamisli, okrog katerih bi manj sposobni tvorci zgradili ves špil. Naj govorimo o ježi dinozavrske beštijice, ki cepeta namesto Yoshija (šmrc!), cirkuško-trapeških sekvencah, kjer pride do izraza spodobni fizikalni srček, nivojih, kjer eno od plasti tvorijo sence, ali onih, kjer se moraš skrivati pred žarometi. Po drugi plati je tisto, kar srečaš večkrat, resnično domišljeno, na primer peš dirke z omejenim časom, nanizani kratki izzivi, kjer je treba v desetih sekundah pograbiti zvezdico, ali ločene, čisto drugačne izometrične stopnje z rudarsko gobico, ki ne more skakati, zato je priti do cilja toliko arkaden kot miselni izziv.



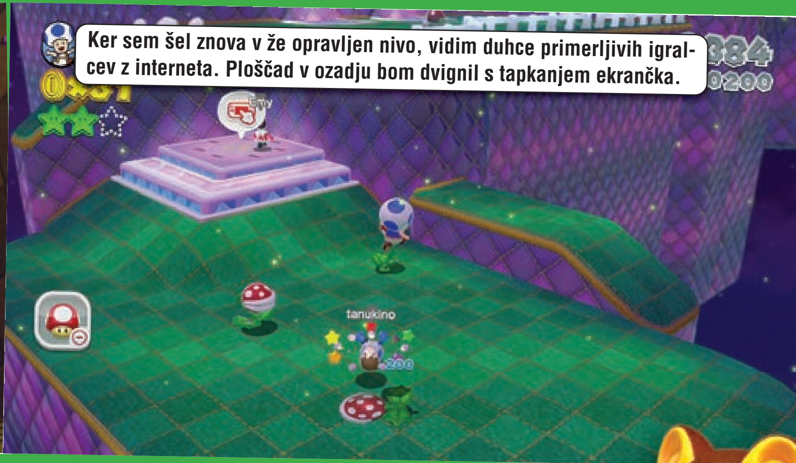
Sitnobni oblaki te odpihnejo na špice ali v prepad, checkpoint pa je mordа več minut nazaj. Ja, Super Mario 3D World se sčasoma kar oteži.



Bowser je kajpak zaključni šef, se pa pojavi tudi že prej, in sicer po vsem sodeč vozi Wariov starinski avtomobil. Dobro Dobro ga namlatiš, saj je tedaj še švoh.



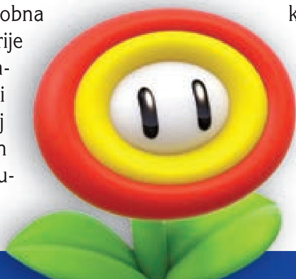
Kot običajno za vsakih sto kovancev dobiš eno življenje. Da ti jih ne zmanjka, skrbijo naključno postavljeni avtomati na srečo.


Ker sem šel znova v že opravljen nivo, vidim duhce primerljivih igralcev z interneta. Ploščad v ozadju bom dvignil s tapkanjem ekrančka.



Zakon prepada

S tem nisem naštel niti desetine tistega, kar so z lopato nametali v World. A kljub temu je špil stilistično enoten, vsebinsko koheziven in primeren za širok nabor starosti ter spretnosti. Začetnikom navzlic omejenim življenjem in času ni treba skrbeti, da bodo nemočni. Če prevečkrat krepneš, dobiš obleko, s katero si neranljiv. Prav tako lahko takemu ubožcu pomaga kolega, saj izdelek vsebuje večigralstvo za do štiri ljudi pred enim tevejem (internetnega žal ni). Tu tistega, ki zaostane ali umre, v slogu New Super Mario Bros zaščiti mehurčkasta opna. Ali pa šeprtljavec vzame alternativen lik, najbolje princesko Peach, ki se je z lebdečim skokom sposobna rešiti iz situacij, kjer bi bili ostali trije pogubljeni. To so vsenamenski Mario, Luigi, ki skače višje, in Toad, ki se odriva bolj položno. Maherji naj vzamejo slednjega in zagotavljam jim, da se bodo morali krepko potruditi, bolj kot v NSMB U.



Kako tudi ne, ko pa je World tako bogat z izzivi. Prve ure daš skozi z levo roko, toda proti koncu znaš orenk zašvicati. Nakar čakajo štirje novi svetovi (Star, Flower, Mushroom, Flower) s prej nevidenimi stopnjami. In povsod so razmetane skrivnosti, ki jih še zdaleč ni enostavno masovno nabrati, od zelenih zvezd do štampiljk, ki jih zbiraš v albumu, ter celih presenečenja, kot je Bowserjev vlak z zlatniki. Tistih deset ur, kolikor gre v temeljni skozihod, se mimogrede podvoji ali potroji, tako da igra gotovo ne bo hitro romala na polico.

Ne spravim te iz glave

Vseeno se ne spomnim niti enega slabo oblikovanega, zateženega, količkaj amaterskega nivoja. Nasprotno, misli imam polne pomnjenja vrednih trenutkov, kakor ko sem se v gnezdu pikčastih mesojedk spremenil v orjaškega Toada in pregazil vse ... ko sem odkril, da lahko sede v drsalki prečkam špice in grem naravnost v podnivo, kjer sem vznemirljivo lovil švigajočega zajca ... ali ko sem prišel na izometrične, samodejno pomične stopnje s parado Bowserjevega hardvera in kučmastih vojačkov.

Res škoda, da je spočetka toliko prigovarjanja tradiciji, naj nikar ne zameri, ker se je treba naposled nekam premakniti. Tudi zmogljivosti gamepada z ekranom bi lahko bolje izkoristili, saj sta pihanje v mikrofon in tapkanje po zaslonu za manipulacijo ploščadi redka gosta. A sčasoma na tovrstne zamerice docela pozabiš, med drugim zato, ker si deležen tako luštne povezave z internetno skupnostjo. Kmalu po začetku se ti odprejo duri v Miiverse, kamor lahko pošiljaš tekstovne in slikovne domislice ter sprejemaš tiste od drugih. Po koncu nivoja jih vidiš cel kup, kako se skrolajo čez zgornji del ekrana. Zgolj strmiš ob tem, kaj vse ima folk povedati in narisati, kako hvali in benti. To pa še ni vse, saj s spleta dobivaš tudi duhce, s katerimi tekmuješ na dirkaških odcepih.

Mario naj bo!

Osnovno vprašanje ni, ali Super Mario 3D World spada med vrhunske igre leta 2013, kajti o tem ni dvoma, dasiravno ga bo igralo bolj malo Slovencev. Osnovno vprašanje je, ali je boljši od dosedanjega prvaka, Galaxyja 2 – oziroma, če sem blasfemičen, Maria 64? Menim, da ipak ne. Galaxy je tako raztreščil okvir in serviral toliko idej, da si World ne more kaj, da mu kljub večji prizemljenosti me bi sledil. Vesoljčev DNK je enostavno viden marsikje v Worldu. SM64 pa je večna klasika z neverjetnim odprtim svetom in kompleksnim sistemom nabiranja zvezdic v obliki praktično frpjskih nalog, ki je bil že sredi devetdesetih pred svojim časom in si ga sploh ne upajo več posnemati. A po teh dveh mojstrovinah že pride World, zaradi katerega se domala splača kar nabaviti vse cenejši wii U. Moje priporočilo Maria sleherniku ni bilo še nikdar tako varno in brezprizivno.


Kdor je igral SMB3, bo z radostjo doživel Bowserjev vlak. Zaslon se premika samodejno kot v starih časih, glavna nevarnost pa so grdoglede rakete, ki jih izstreljujejo s soležne kompozicije.


Miselno obarvane nivoje z rudarskim toadom moraš sukati okrog osi, da odkriješ drugače zakrite prehode. Odlična popestritev!


Na povečanje lika naletiš le parkrat, kakor je prav. Spremlja ga svojstvena glasba in tudi sicer je muzikalična plat izvrstna.



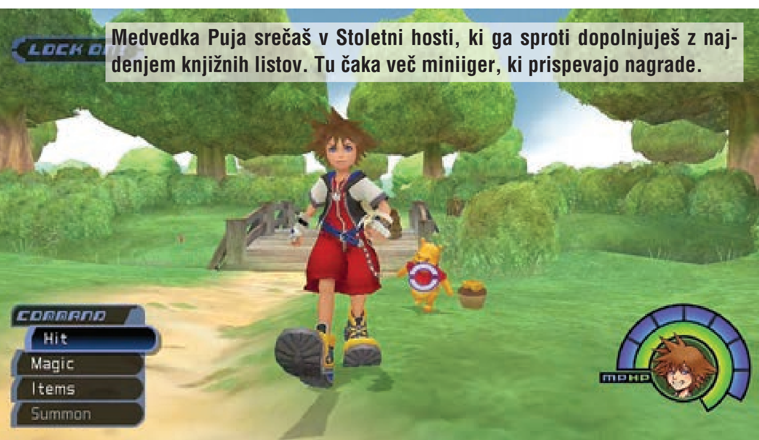
Novi ključ do stare lepote

V olepšani inačici prvih Kingdom Hearts Sneti najde več kot le golo disneyjevsko barvitost.



Triglavi šefovski pes Kerber je vizualno zvest risanki Herkul. Nomura pravi, da s prenašanjem likov v 3D in prilagajanjem niso imeli večjih težav.


Kraljestvo Atlantika iz Male morske deklice je vizuelno čudovito. Namesto Pepeta je dobro vzeti Ariel, na kraju pa seveda čaka špehata Uršula.



Medvedka Puja srečaš v Stoletni hosti, ki ga sproti dopolnjuješ z najdenjem knjižnih listov. Tu čaka več miniiger, ki prispevajo nagrade.

Glede na to, da več ne mine mesec brez vsaj enega starega špila, prestavljenega v čarobno zveneči HD, mi boste oprostili, če so me tovrstne prebarvanke nekoliko nehale vzburjati. Založniki z vlačenjem v visoko jasnino pretiravajo in nihče me ne bo prepričal, da ob vseh novih igrah dejansko potrebujemo Shadow Warrior HD, Superfrog HD ter Soul Calibur 2 HD, če se omejim le na črko S. Iger, ki si farbanje dejansko zaslužijo, ne da z njimi farbajo nas, je pač v resnici malo.

No, mednje vseeno sodi Kingdom Hearts, Squarov in Disneyjev nenavadni tretjeosebni akcijski erpege za playstation 2 izpred enajstih let. Tedaj me ni navdušil, saj sem mu v Jokerju 113 dal borih 65, toda levji delež zamer za PS3jev Remix ne velja. Sredica se je občudujoče dobro uprla reki časa, celota pa je v prenovljeni inačici dosti boljša. Deloma zaradi popravkov in deloma zato, ker so tako kompleksne predstavnice zvrsti v vmesnem času zatonile. Nadomestile so jih grind fešte s filmskimi in MMOjskimi popadki, katerih avtorji niso ne dovolj talentirani, ne pogumni, da bi naredili nekaj epskega, veličastnega, drugačnega. Da bi bili podobni Squarovcem na začetku tisočletja.

Iz dvigala na zaslone

Wikipedia pravi, da je ideja za Kingdom Hearts nastala v dvigalu, s katerim sta se peljala tedanji Squarov šef Shinji Hashimoto in eden od Disneyjevih direktorjev. To je urbana legenda, kajti vodja razvoja igre Tetsuya Nomura je pojasnil, da je bila med dotično vožnjo z liftom izražena le okvirna želja o sodelovanju med velikim japonskim založnikom iger in ameriško megakorporacijo. Na kasnejših sestankih se je najprej oblikovala ideja, da bi naredili 'Mickey Mouse RPG', nakar je to preraslo v hotenje, da bi med sabo povezali več Disneyjevih svetov. Temu bi dodali krepko merico Squarovega Final Fantasyja, le z novim igralnim sistemom.

Odgovornost je prevzel gospod Nomura, ki je skozi leta oblikoval like in skrbel za FFVII, VIII, X ter XIII. Naloga ni bila lahka. Na eni strani veseljaška Disneyjeva banda, znana po preprostih zgodbah, otročjosti in neposredni zabavi. Na drugi sanjavi, melodramatični, zateženi in zafilozofirani osebki iz Poslednjih fantazij. Na eni strani Amerika, na drugi Japonska. Kako torej združiti sladkor in sol, med in grenčico? Hja, tako, da ju vržeš v kotel z obilico drugih sestavin in zavzeto kuhaš, dokler okusi ne poniknejo eden v drugega!

SORAzmernost

Domiselno in domišljeno mešanje je očitno že pri glavnem liku. To je deček Sora, ki s fantičem Rikujem in dekletcem Kairi živi na rajskem otočju Destiny Islands. Modrolagunski obstoj se jim sesuje, ko se njihov svet poveže z ostalimi. Pregrade namreč padejo zaradi senčnih bitij Brezsrčnikov (Heartless) in čas je za dobro staro reševanje Življenja pred Smrtjo. Ter za odraščanje, kajti trojica je tik pred najstništvom.

V Sori vidimo tako Squarove kot Disneyjeve elemente. Z velikimi čeveljci, gladkim obrazom in izrazitimi očmi bi zlahka nastopal v osladnih mladinskih filmih. Toda hkrati izraža ostrino in je nagnjen k tuhtanju prav kakor vodilni fantje iz Final Fantasyjev, na primer Cloud Strife iz sedmice. Vihti tudi magično orožje, Keyblade – meč v obliki ključa, s katerim odpira skrinje in dimenzije ter se bori. Krepelce bi mirno sodilo v Disneyjevo risanko, obenem pa se podreja Squarovi tradiciji orjaških batin, s katerimi junaki mlatijo po spakah.

Ples vrhovnih senc

No, zgodba kot celota je bolj nagnjena v tipično smer japonskih frpjev kakor zahodnih otroških matinej. Ko Sora združi moči s Pepetom in Racmanom Jako, ki iščeta kralja Mikija, druščina odpotuje po svetovih in naleti na marsikakšnega zlobneža. A ne pričakuj nenevarnih, hehetajočih se tečnobic, temveč sedmerico resnih temačnežev, ki so diplomirali v žlehtnobi. Kapitan Kljuka je bolj okruten kot v



PO VRSTI DO TROJKE

Večini slovenskih igralcev ni znano, da je Kingdom Hearts prerastel v enega večjih Squarovih univerzumov, ki je le malo manj prepoznaven kot Final Fantasy in se je zaredil na številnih sistemih. Enici je sledil Chain of Memories za GBA, potem je prišla polnopravna dvojka, ki se je namesto z Brezsrčniki ubadala z Ničniki (Nobodies), DS je prejel Re:coded in 358/2 Days, ki je umeščen med enico in nadaljevanje, za PSP so naredili Birth by Sleep, za 3DS pa Dream Drop Distance. Vse to je zgodbo zakompliciralo do onemoglosti, a fanom dogaja. Prišteti je treba še nekaj mobilnih drobtinic, mango, cedeje z glasbo, igrače, figurice, šalčke in pustne maske. Kar je vse povezano z Disneyjevo tržno logiko.

Razlog, da so prvenec predelali v HD in da bodo naslednje leto v visoki jasnini za PS3 izdali še nadaljevanje Kingdom Hearts HD 2.5 Remix (podobno kot ima KH1 HD Re:Chain, bosta v paketu ozaljšani Birth by Sleep in vmesni prizori iz Re:coded), je ponovno promoviranje blagovne znamke zaradi napovedi tretjega dela. Kingdom Hearts 3 razvijajo za PS4 in xbox one, zaenkrat pa so pokazali nekaj sekvenc s prekrasno grafiko. Sora bo ostal protagonist, dočim se bo štorija pletla okrog iskanja sedmih čuvarjev luči in glavarja negativcev, ki ga v enici še ni na spregled. Ne bom kvaril.



Lahko si misliš, kdo se sčasoma spremeni v črnega zmaja, ki te je sposoben ubiti v dveh, treh korakih. Namig: vzemi Zvončico in magijo Aerora.



Logično je, da Sora naleti na kultne FF-like Sephirotha, Clouda in Squalla. Sreča pa tudi Aeris iz FF7, Yuripo iz FFX-2 in Zacka iz Crisis Core.

osrednji risanki o Petru Panu, odboru pa predseduje Maleficient, z lepoto obsedena coprnica, ki je začarala Sneguljčico. Z njo ni dobro jabolk žvečiti.

Rdeča nit, ki se spleta skozi debate in strmenja v sončne zahode, se ne osredotoča toliko na odpravljanje senc kot na razumevanje črnine, ki se zgrinja. Ves špil bolj kot Disneyjeva lahkotna zabavnost preveva tokijska čemernost, v katero je Nomura s soavtorji kot običajno namešal psihološka in filozofska vprašanja. Je pa tu vse skupaj še zanimivo za slehernika in pretežno kohezivno, bolj kot kasneje v seriji KH, ko je štorija postala komajda obvladljiva mentalna masturbacija. Zmoti le nedorečeni konec.

igre brez zagretega iskanja skrivnosti je za petdeset ur, mlatenje pa postane uživantsko šele po kakih desetih, ko si nabral nekaj sposobnosti zase ter za družabnika. Paziti moraš, kje si v prostoru, ne goniti gumba za napad v tri krasne in poznati lastnosti sovragov. To ni pretežko, saj je mutantskih Senc, ki se spreminjajo v raznorazne živalske in človekolike packe, tudi danes premalo vrst, da bi na stotine obračunov obdržalo svežino. A vendar je v rutini neka prvotna taktika, diablovska privlačnost, ki te zaposli, čeprav si na grbo fasal že petdeseti domala enak val sitnob. Četudi le zato, ker Sora naključno napreduje in pridobiva boljšo opremo.



Šef v Traverse Townu je prvi resen preizkus spretnosti in taktike. Če igraš na težavnosti Proud in brezglavo napadaš, te njegovi udi, ki se ločijo od trupa, hitro poteptajo.

Z Jako na bojišču

Dvojinsko je tudi igranje, ki je za današnje pojme nenavadno kompleksno. Japonski, pa tudi drugi frpji so postali taki, da med kupe tlačanskih bojev tkejo ure filmčkov, vzdušje pa pričarajo z veličastno arhitekturo ali zelenimi poljanami. Tega smo se navadili in pozabili, kako se je stvari streglo pred desetletjem.

Kingdom Hearts brezšivno povezuje štiri osnovne gradnike: bojevanje, skakanje, raziskovanje in razmišljanje. Pri prvih dveh ni ničesar blazno zapletenega ali naprednega. Ko se pri vročih točkah pojavijo naključne garniture spak, s Soro iz pogleda od zadaj drgneš gumb za napad. To botruje kratkim kombinacijam in naključnemu izvajanju močnejših napadov. Nadalje delaš prevale za izmik (če si opremil to veščino), talaš protiudarce, in paziš na ostala člana ekipe, standardno Pepeta in Jako, ki ju nadzoruje playstation 3 in jima je moč nastaviti osnovno obnašanje. Vmes lokaš napitke in copraš, saj je Sora šjora za vse. Platformska akcija je takisto osnovna, pač se trudiš s skoki doseči naslednjo ploščad. Tvoja punčka z lulčkom ne zna drugega kot se oprijeti robov, ti pa občasno pobentiš, saj je hopsanje znova nekoliko preveč plavajoče in nenatančno.

Toda v boju odkriješ globino, če igraš na najvišji težavnosti Proud, kjer je moč najti izziv, in če pustiš času čas. Osnovne

Organsko, bio, naravno, ekološko

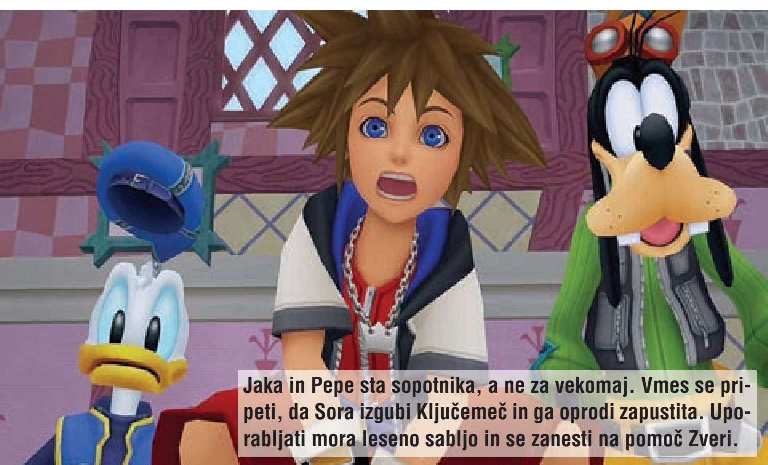
Bistveno pa vleče zavedanje, da te potem, ko boš opravil z uletavajočimi rokovnjači, ne čaka nujno le še ena bitka. Za napredovanje v Kingdom Hearts je treba vklopiti čute in možgane, kar ni ostro ločeno od borbene akcije. Vzemimo za primer Alicino Čudežno deželo, ki pretežno sestoji iz gozda Srčne kraljice in Čudaške sobe. To je tista, kjer Alica v knjigi spije magični napoj, da se pomanjša in gre skozi duri, le da to tu storijo Sora, Pepe in Jaka.

Igranje poteka tako, da se stalno seliš med gozdom in sobo. V gozdu daš napitek roži, ki te poveča, da potisneš skalo v vodo in s tem dvigneš lokvanje, po katerih se prebiješ do vej. Vrneš se v sobo in se odkrižaš napadalcev, nakar spiješ napitek z mize, da se povečaš. Tedaj lahko odrineš posteljo in razkriješ nov prehod. Kasneje se ves prostor zasuka na bok in tedaj s police zbiješ medvedka. Ko ga v slogu pokaži-in-klikni avantur 'uporabiš', na svoje mesto postaviš stensko uro, ki skriva prehod k čajanki. Še prej na povelje Mačke režalke skozi boje in skakanje zbereš štiri dokaze za osvoboditev Alice iz ječe.

Taka organskost, ki se pozneje še nadgradi, je mnogim sodobnim igram tuja. Tistim, ki so vajeni ločevanja na akcijo in



Genie – duh iz svetilke je eno od priklicnih bitij, summonov, ki lepo sedejo v Final Fantasyjevo izročilo. Brezsrčne cvre z magičnimi žarki.


Jaka in Pepe sta sopotnika, a ne za vekomaj. Vmes se pripeti, da Sora izgubi Ključemeč in ga oprodi zapustita. Uporabljati mora leseno sabljo in se zanesti na pomoč Zveri.



Realnočasovne bitke znajo biti kaotične, a del izziva je tudi, da obdržiš nadzor. Tale fatur je občutljiv le od zadaj, saj vamp odbija napade.


Usklajevanje tekanja po prostoru, odbijanja udarcev in rabe pravih kart je adrenalinsko in kar zahtevno. Štorija pa se močno navezuje na prve KH. Zaradi obojega je Re:chain priporočljivo igrati po slednji.

pustolovščino oziroma slednje sploh ne marajo, se bodo Kingdom Hearts nemara zazdeli slabi ali preveč zahtevni. Saj je res, da so nekatere puzle obskurne oziroma svet ne sledi vedno lastnim pravilom. Ponekod se ob vročih točkah na primer pokaže ukaz za vpliv nanje, drugod ne. A kot celota je ta stara igra zaradi miksanja elementov prijetno kompleksna in, ironično, bolj častihlepna od modernih.

Od Puja k modremu duhu iz svetilke

Ironično je tudi, da je videti boljša. K temu je pripomoglo, da so pri Square Enixu založili originalno grafiko in so jo morali ustvariti nanovo. Zato se Kingdom Hearts ognejo polovičarstvu in izgledajo sijajni, še dosti lepši, kot če igro poženeš v emulatorju na PCju. Risankasti slog z velikimi ravnimi površinami odlično oživi like, ki jih nismo vajeni v 3D, in je videti nenavadno next-gen z bore malo kompromisi v gladkosti. Tudi svetovi kar skačejo z ekrana, naj gre za bistrega podvodnega Male morske deklice, kjer ekipa pridobi sposobnost plavanja, nočni Agrabah, kjer srečamo Aladina, ali za črnikasto Predbožično moro. Ne gre pozabiti, da je krepka količina teksta govorjena, za kar so zaslužni številni hollywoodski zvezdniki, od Haleyja Joela Osmenta, ki je oglasničil Soro, do Davida Boreanaza in Mandy Moore. Res je le, da je bil Haley tedaj še frišen in se nekoliko lovi.
Deset je Disneyjevih svetov in še štirje novi, finalfantasyjevski, ki so jih naredili posebej za KH, med njimi mesto Traverse Town, ki deluje kakor sučišče. Na poti srečaš marsikakega FFjevca, od Squalla do Yuffie, Aurona ter, da, Sephirotha. Posebnost je, da lahko Jako ali Pepeta v določenih svetovih zamenjaš z lokalnim pozitivcem, kot je morasti Jack, in da priklicane pošasti (summone) zamenjajo Disneyjevi liki, na primer Simba iz Levjega kralja in Mushu iz Mulan. Med svetovi potuješ v strelski, od zadaj gledani miniigri v slogi vesoljskih streljank, kjer pa se nerodni nadzor žal ni bistveno izboljšal. Pretrpiš, ravno zabavaš se pa ne.
Škoda, saj so Remix drugod prijeli na pravih koncih. Za osnovo je rabila japonska verzija Final Mix, v kateri so uredili težavnosti in lepše potegnili krivuljo, tako da je KH HD primeren tako za začetnike kot zahtevnejše. Poleg tega so vnesli nekaj novih bitij in postranskega šefa ter dodali zgodbene sekvence. Bolj praktična je tudi interakcija z okoljem.
Bistveno pa je dvoje drugega. Prvič, zdaj se da končno preskakovati vmesne sekvence, kar je balzam, ko te kak župan večkrat porazi. Film pred enim od njih je dolg deset minut!!! In drugič, s kamero je mogoče normalno, gladko upravljati z desno gobico, zaradi česar je izkušnja sila prijetnejša kot v štorastem izvirniku. Izboljšave so navidez majhne, a odločilno prispevajo k dobremu igranju!

Zmaga nekdanjika

40 evrov se zdi na prvi pogled visoka cena za vnovič izdano starino, a v tem primeru ni. Ne le, da s Kingdom Hearts dobiš odličen japonski akcijski frp, ki je naprednejši od večine današnjih in ustvari svet, kamor se znova in znova rad vračaš. Dopolnjujeta ga zbirka remastered vmesnih animacij iz odvrtka 358/2 Days za DS in HD-izvedenka obstranske epizode Re: Chain of Memories s PS2, kjer se v realnem času tepeš z rabo kart. Sistemu se je treba privaditi, toda Re:Chain se izkaže za presenetljivo dobro zadevščino, ki da več, kot si pričakoval. Natanko ta ugotovitev velja za ves HD 1.5 Remix!

KAKŠEN JE *RE:CHAIN OF MEMORIES*?

Namesto z zasanjano klavirsko glasbo se Re:Chain otvori s plesno. Upravičeno, saj se ta odvrtek glavne serije, ki je sprva izšel na GBA kot Chain of Memories, potem na PS2 in zdaj v HD-obliki na PS3, od osnove dosti razlikuje. S Soro se znajdemo v Gradu pozabe, kjer prav tako igramo v pogledu od zadaj, le da je bistvo sedaj v nabiranju kart, v katere je znani mož brez obraza spremenil spomine. Karte nato po eni strani rabijo ustvarjanju novih prostorov za vrati, po drugi pa bojevanju.
Bitke se zdaj odvijajo v ločeni, z vseh strani omejeni areni in ravno tako v realnem času, a s to poglavitno razliko, da je treba za vsak napad odigrati karto iz kupčka. Brez tega lahko le tekamo, skačemo in se izmikamo. Višjo cifro kot ima karta, močnejša je in več verjetnosti ima, da bo premagala sovražnikovo in mu s tem prebila obrambo. Sliši se preprosto, a med dirjanjem okoli, ko te skušajo Brezsrčni zadeti z udi in coprnijami, vsekakor ni. Vsaj toliko kot sama akcija je pomembno, kako si sestavil snopič, zlasti v šefovskih bitkah.
Re:Chain se spočetka zdi kot privesek, a kmalu postane jasno, da gre za polnopravno igro, ki še bolj poudari taktičnost boja, vsaj če izbereš najvišjo od treh ponujenih težavnosti. V njem sem neznansko užival in res škoda, da ga založnik finančno ni izdatno podprl. Govora je malo, namesto česar dobimo gore teksta, vmesne sekvence so redkejše in niti približno tako epsko filmske, selitve med svetovi so manj spektakularne in lokacije ne tako privlačne. Toda po borbenem vznemirjenju in globini je Re:Chain presenetljivo spodobna zadeva.





Gran Turismo 6



Ne glede na to, ali igraš iz takega 'polnega' pogleda s števci, iz kabine ali od zunaj, se gladkost le redko odmakne od šestdesetih sličic v sekundi. Kul.



Močnejše avtomobile z dual shockom komajda krotiš. Tedaj je zelo priporočljiv volan, ki jih GT6 podpira celo vrsto, od G27 do elitnega T500 RS.



Simulacija rallyja ni ravno vrhunska, sploh če avto opazujemo od zunaj. Je pa še ena od popestritev, ki imajo svoj čar, zlasti ko se lotiš rekordov.

Med stotinami iger, ki gredo skozme vsako leto, so redke tiste, ki imajo dejansko nekaj povedati. Orjaška večina jih hoče preprosto ugajati. Kupca bi rade zabavale in ga pripravile, da pozabi na zajebani lajf, zato nenehno predvidevajo, kaj mu bo všeč. Zdi se jim, da smo igralci muflonsko zabiti, zato nas posiljujejo z vrtčevskimi tutoriali. Da ne ločimo med gobicami in gumbi na kontrolerju, zato nam nasproti postavljajo šeprtljave sovražnike, poenostavljene strukture in plitke mehanike. In da nimamo volje, časa ter intelektualnih sposobnosti, da bi razumeli karkoli izven popkornaste uživancije.

Odlično prodajana serija Gran Turismo je dokaz, da lahko igra uspe, četudi gejmerja ne podcenjuje. Šestica se otvori s filmanim uvodom, ki je ... drugačen. Nič drvečih avtov, lavreatov, ki dvigujejo roke, medtem ko jim lepotice mazilijo podplate, nažigajočega rocka. Ob klavirsko-orkestralnih tonih *Rapsodije na Paganinijevo temo* ruskega skladatelja Sergeja Rachmaninoffa gledamo, kako se otroci učijo v šoli Ayrtona Senne, kako neki čudaki zgrbljeni nad mizami gruntajo aerodinamiko, kako šivilje ravnajo z usnjem, kako v material zavrtajo svedri, kako nastane lesena maketa. Šele nato pride drvenje čudovitih mašin po pistah širom sveta.

S tem GT6 kaže, koliko dela, truda, navdiha, ljudi in strojev lahko gre v avtomobil. Sporoča nam, da je proces načrtovanja tako umetnost kot garanje in da je orgazmično vznemirjenje pri šofiranju njegova posledica. Daje nam vpogled v ozadje procesa, ki se ga ne zavedamo. To stori učinkovito in precizno, kajti vsak kader je premišljen – tudi tisti, ko se kamera od ceste vzpne proti Luni. Ne po naključju.

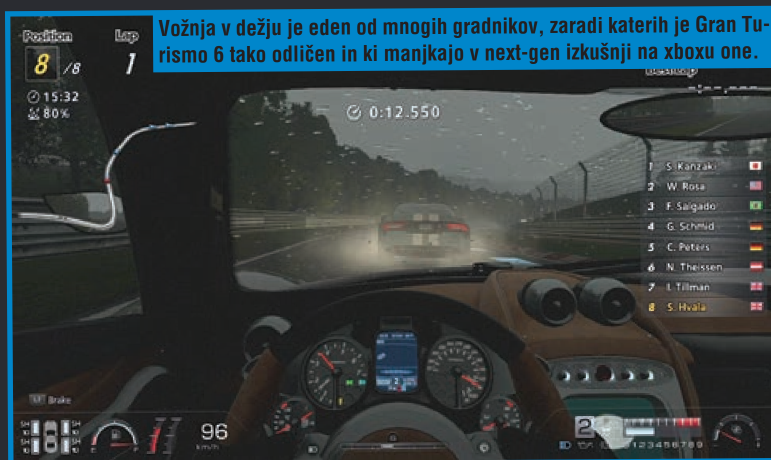
Lahko, da ne maraš tovrstnih ekscentričnosti in da ti je vizija norega genialca Kazunorija Yamauchija ter njegove posadke pri Polyphony Digitalu tuja. Toda za razliko od levjega deleža iger, kaj šele dirkačin, ki so pregovorno statičen ter brezizrazen žanr, je treba ceniti, da ima Gran Turismo 6 svoj glas. Tako izrazit je, da ta igra ne potrebuje pripovedi, ki si je v zvrsti tolikokrat želimo, saj je zgodba že sama po sebi. Zgodba o avtu.

Ves tisti jazz

Začne se precej upokojensko. Kupiš japonske gare za v mesto, hondo fit (pri nas se ji reče jazz) in greš na dirkališče, ki je zanjo petkrat preširoko in predolgo. Naslednjih par avtov, na primer clio RS, ni dosti boljših. Pravico do močnejših si pridobiš tako, da opraviš večdelni izpit, ki preveri, ali se znaš pravočasno ustaviti na obarvanem območju in če si dovolj sposoben, da kadiš, medtem ko obračaš volan. Ali nekaj v tem smislu. Pač klasičen Gran Turismo, ki ga prav malo briga, če si preigral vse prejšnje dele.

Kasneje prepoznaš še kako bolj ali manj neljubo lastnost. Največje negativno presenečenje je ugotovitev, da so poškodbeni model sceloma izrezali in da tresk kamorkoli s kakršnokoli hitrostjo pod vsakršnim kotom nima nikakršnih resnih posledic. V petici so bile poškodbe sicer omejene, a nekaj kazni za rukanje drugih in debilno vožnjo je bilo. Zdaj mirno poonegaviš tekmeca, pri čemer si deležen krneki zvoka, kot bi se trol usral v pločevinko, in brez praske oddrviš naprej. Na veliko mestih lahko goljufaš, kot bi šlo za Mario Kart. Je že res, da pri količkaj resnejši poškodbi itak sam reštartaš dirko. Vseeno pa v GT6 iz karambolov odneseš preveč celo kožo.





Vožnja v dežju je eden od mnogih gradnikov, zaradi katerih je Gran Turismo 6 tako odličen in ki manjkajo v next-gen izkušnji na xboxu one.

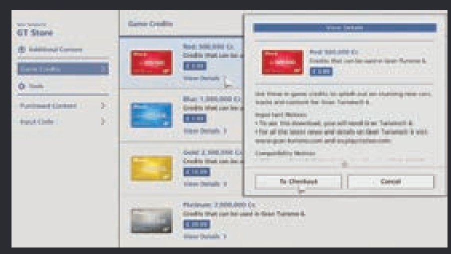


Česa tako krasnega, kot je Forzavista, ni. Vseeno pa se da užitkarsko hoditi okrog avta in ga slikati na več ozadjih, med drugim italijanskem mestecu.

Prav tako zmotijo videzno znova različni avtomobili. Nekateri, ki so jih ustvarili za PS3, so lični, drugi pa temeljijo v dobi playstationa dve in so grdi. Nimajo kabin in njihova zunanjost je bistveno manj podrobna od ostalih. Med 1200 jeklenimi konjički jih je preveč in ne strinjam se s Polyphony Digitalom, da potrebujemo toliko avtov, če zaradi tega trpi kakovost. Forza 5 jih ima dvesto odbranih in to čisto zadostuje. Kaj mi bo dvajset izpeljank skylina, petnajst silvie in osemnajst lancerja, dokler ob robu čaka kup nazobčanih, nizkoločljivostnih šajtrg?

MIKROTRANSAKCIJE

Da je začetna prodaja GT6 v Veliki Britaniji znašala le petino predhodnikove, gre kriviti menjavo generacij in selitev pozornosti na PS4. Pa tudi zadržanost igralcev do mikrotransakcij. V bistvu ne vem, zakaj so jih vdelali, ker so neopazne in so si z njimi zgolj naredili medvedjo PR-uslugo. Za razliko od Forze 5, ki ti rade volje ponudi umetno valuto v zameno za tvoje solde, se v GT6 skeširaš v ločenem meniju. Povprečen avto stane par evrov, boljši nekaj desetakov. Toda struktura ni zaradi tega nič spremenjena in Polyphony so pojasnili, da je drobižarsko kupovanje notri za tiste, ki nimajo časa, da bi avte kupovali v zameno za dirkanje. Čeprav se človek vpraša, zakaj bi tak sploh nabavil GT, znan po tem, da terja krepak časovni vložek? Poleg tega za uspehe normalno dobivaš nagradne avtomobile, s katerimi si kmalu preplavljen. Skratka, če mikrotransakcij ne maraš, se ti z njimi ni treba ubadati.



Isto velja za zvok. Nekateri motorji se oglašajo krasno, pri drugih pa se ti zdi, da si vključil sesalnik za prah. Mar bi se Polyphony usmerili v kakovost namesto v številčnost.

Stric je postal prijaznejši

A vprašajva se: koliko velja zahtevati od sedem let stare konzole, ki jo kupiš za manj kot dvesto evrov? PS3 ima svoje omejitve in terjati avtorje, naj v špil zbašejo čisto vse, je nepošteno. Gran Turismo je že tako izredno širok in hkrati globok naslov z nepopisno količino vsebine, ob katerem je večina drugih iger videti pritlikava.

Vidi se mu, da so se avtorji marsičesa naučili od petice. GT6 je mnogo prijetnejša izkušnja, začenši s hitrejšim nalaganjem in odsotnostjo dolgovezne inštalacije. Material se na trdi disk namešča sproti, manjši popravki pa prihajajo v obliki hotfixov, ki se prenesejo in utaborijo v minutki. Nadalje so pohitrili menije in jih naredili bolj logične, uredili trgovino z avti ter se znebili kopičenja izkušenj za napredovanje. Tokrat poleg denarja zbiraš zvezdice, kot bi igral Angry Birds. Ko jih imaš zadosti, odkleneš pravico do izpita za višji razred, kjer ti ni treba narediti vseh testov. Prav tako so preizkusi nekoliko lažji, kot je za GT značilno. Včasih smo pri teh testih za zlato scali kri.

Se pa splošna težavnost dviga in čeprav znova naletiš na dirke, kjer nasprotnike anihiliraš z nadmočnim vozilom, so omejitve bolj logične in dirkanje zato bolj izzivalno. Do neke mere tudi zaradi umetne pameti, ki sicer ni diplomirala kot ona v Forzi 5 in še vedno prezgodaj zavira v ovinke. Je pa bolj dinamična, z več vijuganja, menjavanja mest in blokiranja, Škoda, da je preveč očitno pripeta na elastiko, saj spočetka rada uide, kasneje pa upočasnjuje, da jo ujameš.

Včasih ti enostavno ne uspe zmagati. Tedaj je čas za drug avto ali mehankarijo, ki je deloma realistična in deloma hecna. Obsega druge gume, diferenciale, izpuhe, spojlerje in celo nitro. Tako lahko iz malih jetrc narediš monstruma s 1000+ konji, ki za nekaj časa prehiti veyrona – nakar se raztrešči na prvem ovinku kot naš nekdanji sodelavec UroŠ v idrijskih rajdah.

Ekologija? Kaj je to?

Napredovanje v samotarski karieri je hitrejše kot v GT5, ob čemer pa ti, če nisi temeljit, ostane kup dirk in dogodkov, h katerim se lahko vrneš. Tu pride do izraza omenjena širina, kajti GT6 je naphan. Daleč od tega, da bi zgolj fural ene in iste proge za rekorde in cekine kot v Forzi 5, saj se udejstvuješ v številnih alternativnih počejtih. Zbijaš denimo stožce po areni in skušaš z litrom bencina pripeljati čimdlje. Nadalje po ozki in hitri vaški stezi v okviru dogodka Goodwood Festival of Speed, ki ga v resnici prirejajo v Angliji, pičiš z vedno močnejšimi bolidi, z lunarnim vozilom pa dirkaš po Mesečevi površini. Sproti bodo dodali še več takih udejstvovanj – bržda se ravno tu znajdejo prave vzdržljivostne dirke, kot je 24 ur Le Mansa, ki na žalost manjkajo. Se je pa treba na daljših eventih ustavljati za menjavo gum in dotakanje goriva.

Tu krmariš beštije iz prvenstev superGT, ki jih brez volana komajda krotiš. A že prej med tisoč dvestotimi naletiš na mnoge poželjive koleslje kakih devetdesetih proizvajalcev, razen Koenigsegga in EAju zapisanega Porscheja, ki ga nadomešča predelovalnica RUF. Ostalo je bolj ali manj tu: Ferrari (FXX, enzo, 458 ...), Bugatti, Aston Martin (one-77), Lamborghini (reventon, aventador bo kot DLC), Audi, BMW, Pagani (zonda, huayra), Lexus (LFA, IS F), McLaren (F1, MP4-12C), Dodge (viper), jerbas GT-Rjev, za katerega so Polyphony Digital ustvarili videz displejev, formule in celo ločena znamka Gran Turismo z avti, ki so si jih izmislili ustvarjalci špila, na primer Red Bullov ZF-bolid X2010. Ta je bil že v GT5, čisto novi pa so prisanjani modeli v razdelku Vision Gran Turismo. Glej okvir.

O vsakem avtu si lahko prebereš marsikaj, od tehničnih podatkov do zgodovine. Preseneti pa odsotnost Top Gearove bande, ki je bila v petici zvezda. Najbrž so se zapisali Microsoftu in od njih je ostala le njihova steza. Prav tako ima Forza 5 nekaj prednosti pri žlahtnosti modelov, saj vsebuje mclaren P1, laferrarija, veyrona super sport in venoma. GT6 je pri novostih nekoliko bolj zadržan. Ima pa seveda kup drugih vozil, od starodobnikov prek mišičnjakov do gokartov in prototipnih dirkalnikov.

Naftno sladka prizorišča

Zvezda GT6 so proge, torej tisto, kar Forzi 5 manjka. Štirinajst jih je resničnih, med njimi štiri nove – Silverstone, Brands Hatch, Willow Creek in Goodwill Hill Climb. Nordschleife seveda je. Dopolnjuje jih devetnajst izmišljenih, med katerimi je nov gorski Matterhorn, dočim se Apricot Hill vrača iz štirice.
Bilo pa bi pravičneje reči, da je toliko okolij, ne stez, saj je le-teh v odrezanih in obrnjenih variantah mnogo, mnogo več. Toliko, da lahko igraš več ur in se komaj kaj ponovi, medtem ko v kao nadmočni in next-gen Forzi 5 za xbox one stalno drgneš ene in iste asfaltne steze v isti dnevni svetlobi. Gran Turismo 6 se temu zgolj posmehne in ponudi mrak, noč, dež (ki lahko začne škropiti med dirko!) in rally po pesku ter snegu. Tehnološko zaradi pripetosti na PS3 zaostaja, toda kot igra je mnogo boljši od ameriške tekmice.

Vožnja v samo in več

Forza 5 je odličnejša po trojem: avtomobilskem fetišizmu, saj ogled avtomobila v GT6 napram Forzavisti ni tako orgazmičen, umetni pameti in realizmu voznega modela, ki je na ravni hardcore PCjevih simulatorjev. Šoferstvo v Gran Turismu ni toliko življenjsko, kot je, no, gran turismovo. Korenini v resničnosti, a ubira bližnjice na rovaš zabavnosti in akcije. Drugače rečeno, je poarkaden – a ne toliko, da bi igri rekel arkada. V šestici so dodali vernejše obnašanje blažilnikov in še izpilili simuliranje pnevmatik, tako da se voziš nadvse fino. Ne nujno tako kot v resnici, a vsekakor fino, in povezava z vsakdanom ni tako ohlapna, kot bi nekateri radi prikazali. Navsezadnje so nekateri najboljši vozniki Gran Turisma postali resnični dirkači, česar za prvake v NFS Rivals ne bi mogel trditi :).

VISION GT

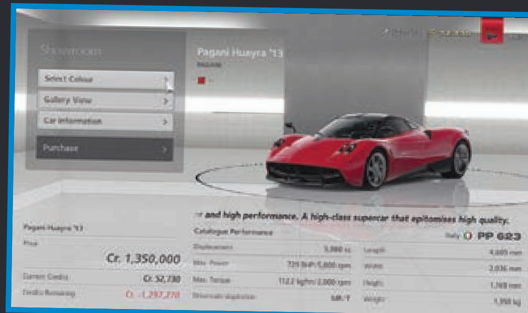
Velika posebnost GT6 je razdelek Vision Gran Turismo, ki se po vzburjanju ljubiteljev avtomobilov zlahka kosa s Forzavisto. Medtem ko je le-ta oglednik avtov v garaži, je VGT prostor, kamor so se že začeli stekati konceptni modeli številnih prestižnih znamk. Taki, ki jih ne bodo nujno udejanjili v resnici, čeprav to ni izključeno. Sodelovanje so potrdili mnogi velikani, od Honde in Bertoneja do Zagata in Aston Martina. BMW bo prispeval vision gran turismo, izpeljanko legende M1, Alfa bo dala 6C biposto, ki bo nadalje razvil model 4C, in tako dalje. Iz Mercedesa prihaja otvoritveni bolid, AMG vision gran turismo, futuristična evolucija SLSa z nizko postavljeno in osvetljeno masko ter rdečo črtico diodic čez vso rit. Je močan, a prekleto nestabilen, manj kot SLS AMG black. Nekateri novi modeli bodo brezplačni, za druge pa bo treba nemara kaj odšteti.

88 — ***Sneti** poudarja: to ni simulator prave vožnje. To je pravi simulator vožnje.*
PS3 — **Polyphony Digital / Sony**

Rezultat prenove je bolj razgibana in zanimiva vožnja kot v GT5. Za Forzo 5 zaostaja, ko gre za oponašanje sil, ki delujejo na avto na robu zmogljivosti. Je pa sposobna kar prepričljivo oponašati tisoč in več karjol v vseh mogočih konfiguracijah in pričarati golide vznemirjenja. Zlasti ko krotiš živčne žrebce v dežju in temi, kjer žarometi komajda predirajo naliv, oziroma na prašni rally cesti, kjer ob tebi sedi duh Colina McRaea. Takega izkustva next-gen ni sposoben pričarati, medtem ko je občutek v alternativnih razmerah boljši tudi glede na predhodnico.
Šoferske veščine iz kampanje koristno uporabiš na spletu. Nalinijska plat deluje brez kapric in temelji na sobah, kamor stopaš glede na objavljena merila. Če ti paše neobvezno dirkanje, greš v čumnato, kjer so pravila ohlapna, drugod pa se pomeriš z resnobneži, ki vztrajajo na kvalifikacijah ter maksimalnem številu krogov. Povezovanje deluje v redu in gladkost je na nivoju, zmotiti utegne le dejstvo, da je treba za selitev na linijo opraviti izpit, ki terja dobro uro vožnje. A tako so zmanjšali število kretenov, ki se najraje zaletavajo v nasprotni smeri. Omembe vredni so tudi vsemrežni izzivi, ki jih bodo sproti spremenjali in postavijo za vse enake pogoje.

Voziti GT in izpareti

Sitnariti nad Gran Turismom niti ni težko. Elitni sobni dirkači se ne morejo sprijazniti z nekoliko poenostavljeno vožnjo, mnogi se spotaknejo ob manko poškodb in formalne evolucije dejansko ni veliko. Prav tako bodo še dodajali koščke, od dodatnih avtov (nekateri bodo nedvomno brezplačni, medtem ko bodo na rovaš drugih kovali dobiček) prek vzdržljivostnih preizkusov do globalnih spletnih lestvic, kar zna iti v nos. Morda spremenijo celo pogoje za vstop v najvišjo klaso, ki vnovič terja nekaj tlake.
A še teže se je ne zaljubiti v to izvenserijsko igro, ki ima jajca, da je drugačna. Uspešno se trudi biti nekakšna vseobsegajoča enciklopedija, vhod v čarobni svet izpuhov in rohnenj agregatov, ki obstaja izven našega. Tam avta nimajo ne za orodje, s katerim se prevažaš, ne za fetiš ali sredstvo za dokazovanje, temveč za podaljšek telesa, s katerim se spojiš kakor nikjer drugod. Ob obilju vsebine je za vogalom zmerom še ena dirka, še en bolid, ki ga še nisi preizkusil, in še ena dopadljiva norost zagreteža Yamauchija, ki praktično vso kariero dela en sam špil. Ker je to Gran Turismo, si bo lahko na smrtni postelji rekel: “Dobro sem živel.” Tudi mi. Ker smo ga igrali.





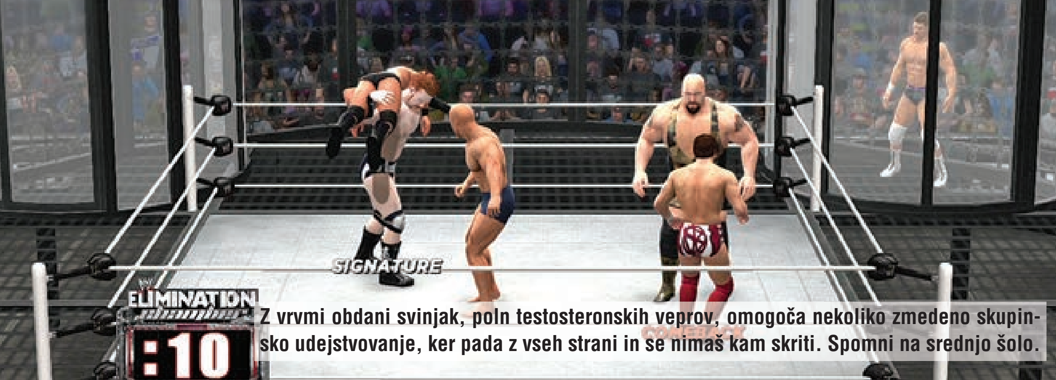











Z vrvmi obdani svinjak, poln testosteronskih veprov, omogoča nekoliko zmedeno skupinsko udejstvovanje, ker pada z vseh strani in se nimaš kam skriti. Spomni na srednjo šolo.

WWE 2K14

Ko sem se koncem najstništva dokončno zavedel, da so boji v ameriški rokoborbi režirani, se mi ni ravno podrl svet. Vseeno mi pa tudi ni bilo, kajti Ultimate Warrior, Randy Savage in Yokozuna so bili tako enako sladek del moje mladosti kot čokolešnik. Vse našteto je bilo dobro za otroke!

Tvoj nos v moji podpazduhi

Kakšen cirkus je World Wrestling Entertainment, svojčas World Wrestling Federation, najbolj dojameš v temeljnem načinu 30 Years of Wrestlemania. Čeprav je števka hecna, kajti Wrestlemanio I so priredili leta 1985, je modus osrednjega pomena. Naniza kakih petinštirideset obračunov iz zgodovine tega vsakoletnega spektakla, ki je še lani zbral več kot 80.000 gledalcev. Začne pri WMIII z rivalstvom med Hulkom Hoganom in Francozom Andrejem Gorostasom, nadaljuje z devetdesetimi, ko so staro gardo nadomestili glamurozni novinci, kot je Bret 'The Hitman' Hart, in potegne tja do Rocka in Cene.

Pri tem napol štorijalnem modusu navduši, v kakšne detajle so šli ustvarjalci. Kdor se spomni starih borb, bo užival ob natančno poustvarjenih prizorih, kako skuša Hulk neuspešno dvigniti 240 kil težkega Andreja ali kako slednji Hulka z glavo trešči v kol. Je pa res, da so zgodovinske scene skriptane, kar vpliva na potek borb. Saj si vesel, ko odkleneš skrivnosti in dobiš lepe slikice. Toda pogoje je treba izpolniti, kar privede do čudnih situacij, ko se recimo borba ne premakne nikamor, dokler se ne pustiš pretepsti. Prav tako si ne moreš izbrati borca, med njimi pa še zdaleč ni vseh, ki so krojili dogajanje. Osemdeseta niso bila le Hulk in zamerim, da je treba Ultimate Warriorja dokupiti!

73 *Snetijeva* ***vstopna muzika je Bachova pogrebna fuga. Za nasprotnike, seveda.***
X360 / PS3 — **Yuke's / 2K Games**

Približam se ti od zadaj

Ko se poligonski junci garbajo, je vzdušje kul. Liki so lepo animirani in ko butnejo ob podij, te kar zaboli. Komentatorja se čudita in folk navija, posebej pri spektakularnih vstopih, dočim pred posebej važnimi onegavljenji in na prelomih obdobij stečejo montaže posnetkov iz minule dobe. Pri njih je fascinantno zlasti to, kako resno jemljejo glumaštvo. A ko preučiš obraze v dvorani, vidiš, da tudi oni iskreno verjamejo v zaljubljenost Macho Mana v Miss Elizabeth, zvijačnost menedžerske podlasice Bobbyja 'The Braina' Heenana in prestop Sgt. Slaughterja z ameriške strani na Sadamovo. Dobro se v predstavi za rajo kosa z zlom in na koncu zmaga, razen če se pomeri z Undertakerjem. Ta je zvezda naslednjega novega načina, kjer kot Pogrebnik braniš neporaženost ali se ga trudiš sesuti.

Tretja ključna postavka je prilagodljivi univerzum WWE. Tu si je moč urediti niz sezon, v katerih nadzoruješ poljubnega sodobnega ali geriatričnega silaka iz obilnega nabora s 45 novimi nabildanci, 31 penzionisti in še 21 dokupljivimi v DLCju, kjer je več NWOjevcev. Na razpolago je takisto sedem žensk, 'div'. Določaš pogoje borb, ki segajo od navadnih prek največ šestih prešvicancev v ringu do kletke in ognjenega obroča, vzpostavljaš rivalstva in skrbiš za vmesne sekvence s tekstom vred, kar nato deliš z drugimi na spletu. Izdelaš tudi lastnega brdavsa in mu urediš tako zunanjost kot nabor spretnosti, pri čemer jih mešaš in nisi omejen na kopiranje določenega zvezdnika, ki more rabiti kot podlaga. Glede na WWE '13 blaznih novosti ni, a je svežine zadosti, da se igra ne čuti postana.



Ranjen ponos se stežka zaceli

Isto velja za borilni sistem. Pod blagovno znamko 2K Sports, kamor je serija prišla izpod propadlega THQ-ja, ostaja pretežno tak kot lani, le izboljšan. Z nekaj gumbi in smermi je moč izvesti presenetljivo veliko gibov, toda čeprav globina ne dosega UFCjeve, je je kar dosti, saj se igra giblje med arkado in simulacijo. Moč je recimo kaznovati dele telesa, od glave do rok in nog, kar slabša nasprotnikove lastnosti, važen je adrenalin, paziti je treba, kdaj si začasno opomoči in kdaj imaš energijo za finišerje. Hkrati pa je garbanje urno razumljivo, saj osnovne udarce in prijeme izvajaš samo z dvema gumboma. Bistvena so preusmerjanja, counterji, ki jih udejanjiš, če stisneš desni petelin točno tedaj, ko se pokaže ukaz. A ta traja manj kot sekundo in tajming se rahlo spreminja, potez pa je obilo, tako da stalno adrenalinsko loviš sladki trenutek.

2K14 je v večigralstvu zelo simpatičen špil, a predvsem proti nekomu, ki ga poznaš, in po možnosti pred enim tevejem, kjer lahko sodelujejo do štirje. Na spletu se število zviša na šest, vendar je preveč goljufov, ki izkoriščajo luknje v sistemu in hrošče. Umetna pamet je dokaj v redu, vendar avtorji, japonska skupina Yuke's, še vedno lovijo obnašanje, kjer konzola ne bo izmenično nagnjena k magičnemu prestrezanju in pretirani nesposobnosti.

Poza za kamere

2K14 tarejo še druge napake in pomanjkljivosti, od nujnosti odklepanja več kot polovice borcev in strogo linearnega sosledja v nizu Wrestlemania do odsotnosti prave kariere z razvojem lika, kot smo je deležni v UFCjih ter Fight Nightih. Kljub temu pa gre za soliden naslov, občutno boljši od okornih Smackdownov in WWE All-Stars. Odslej digitalne afnarije prešvicanih klovnov izven fanovskih krogov ne bodo več vzbujale toliko posmeha.

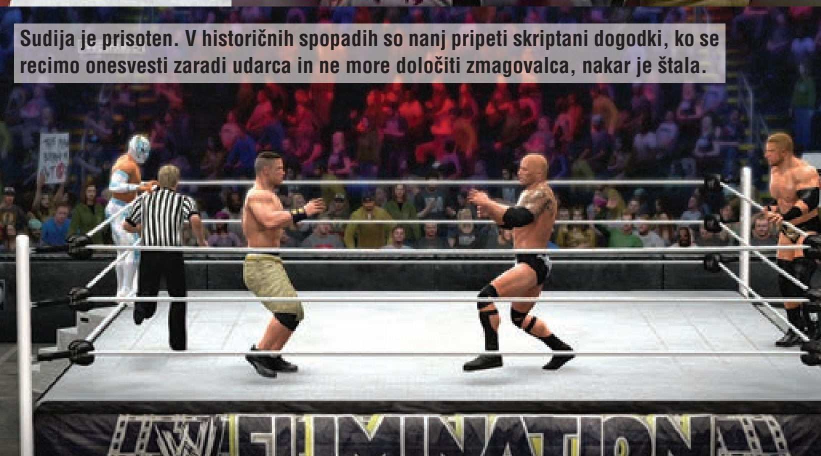

Ko jo proti koncu boja fašeš s škorenjčkom v Adamovo jabolko, se tiho poščiješ in uležeš, da te nasprotnik 'pina'. Če ti med šviganjem kazalca s tiščanjem gumba ne uspe zadeti območja, si gotof.



Posnetki iz arhivov med drugim kažejo skreganega Hulka in Warriorja. O, kako sem bil zaljubljen v slednjega.



Ne zaključijo se vsi obračuni z običajno zmago po treh sodnikovih udarcih z roko. Tu je treba splezati po lojtri in upleniti šampionski pas.


Sudija je prisoten. V historičnih spopadih so nanj pripeti skriptani dogodki, ko se recimo onesvesti zaradi udarca in ne more določiti zmagovalca, nakar je štala.

Dragon's Crown


Beholderski gravž je eden od mnogih poklonov ancientnim brawlerjem. Meče hude uroke in cvre z laserji, na srečo pa je občutljiv na magijo.


V številnih spopadih, kot je pričujoči s pohotnimi vampirkami, opaziš, da umetna pamet soborcev sicer zna štrikati, da pa je v glavnem spodobna.



Mlatenje po gargojlskih vratih ne pomaga dosti, treba je uporabiti top. Toda časa za počivanje ni, saj igra v slogu Dark Souls ne pozna pavze!



KAJ PA VITA?

Dragon's Crown na viti je vsebinsko enak kot na PS3, razlike so tehnične. Minusi so nekoliko zatikanja, ko je veliko akcije, manko lokalnega multija za štiri (ad hoc podpira dva) in še težje zaznavanje svojega lika v gneči. Plusi pa so nižja cena, prenosnost in hitrejše dotikanje vročih točk, kot je to mogoče z vodenjem kurzorja na PS3. Cross buya ni, se pravi, da ne dobiš obeh verzij za eno ceno. Je pa po zaplati omogočen cross play, navzkrižno spletno igranje. Prav tako lahko shranjen položaj z enega sistema pošlješ v oblak in nadaljuješ na drugem, brez naročnine na PS Plus.

Vse odraslo življenje se že sklanjam, ko moram iti skozi malo nižja vrata, in ljudje mi od spodaj vpijejo "Ej, kakšno je kaj vreme tam gori?" Poštena brada in naprsno dlačevje mi pa nočeta zrasti, naj si vbrizgam še toliko sumljivega testosterona. Zato je bila odločitev za lik v tem 2D, od strani gledanem beat 'em upu enostavna. Škrat bom! Majhen, nabit borec, ki sovražnike razmetava kot burja dračje in udarja z macolami. Zmaj, pravite, da me čaka na koncu? Ha! Strašnejši kot Smaug ne more biti, pa že njega smo v Hobitu nagonili z lokostrelskim pomagačem, da so pozojske solze pršele do neba.

A da se z njim pomerim, me čaka dosti mlatenja, kupovanja in razvijanja sposobnosti, kajti Dragon's Crown kljub starinskim vrednotam ni igrica za pet minut. Ima obilo podtonov in se umešča med najbolj napredne predstavnice hodi-na-desno pretepačin, ki smo jim anale posvetili v Jokerju 234, id na stranki 10301. Bolj kot po Double Dragonu se zgleduje po kompleksnejših Capcomovih špilih z licenco Dungeons & Dragons, kot sta Tower of Doom in Shadows Over Mystara (Joker 240). To pa je pozornosti vredna zapuščina.

Božanstev vbogajme

Sučišče je tolkienska srednjeveškost, saj se znajdemo v visoki fantaziji vitezov, kraljev in svečenikov, ki oživljajo mrtve. Bi moralo zveneti znano celo tistim, ki s tako robo niso odraščali. Zgodba, okej, zgodbica žebra o zaprtem lintvernu, ki se kani osvoboditi, spletkah za njegov izpust in junakih, ki se jim zoperstavljajo. Vsebine je malo, dramskega branja pa dosti, kar spričo pomanjkanja mesa včasih najeda. Ampak v redu, avtorji so vsaj poskusili ustvariti občutek fantazijskega veličastja, kar jim je pod črto uspelo.

Fabula se spleta neprestano, ko z izbranim likom hodimo sem in tja po mestu. Kakor vse je naselbina razpotegnjena v levo in desno, po tej osi pa so razporejene namenske stavbe: krčma, kjer urejaš druščino, tempelj, kjer oživljaš najdene kosti, trgovina za kupovanje fasunge in popravljanje poškodovanega, ceh za jemanje nalog in tako dalje. V bistvu gre za poveličan meni, toda izbiranje opcij v slednjem ne bi bilo pol tako vzdušno. Nekaj rajže sede, da si odpočiješ od klanja v misijah.

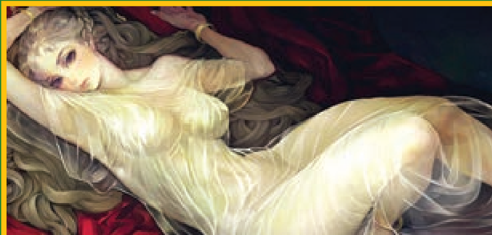
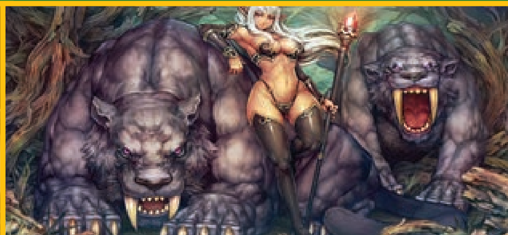
Da, misijah, kajti Zmajeva krona je daleč od običajnega brawlerja. Struktura je erpegejska, saj te čaka nič manj kot petdeset široko razpršenih glavnih in stranskih kvestov. Segajo od ključnih, ko porazíš upravnika področja, do neobveznih, kjer nabereš izkušnje in denar ter upaš na slasten kos opreme. Zgodi se, da se pot po nivoju razcepi, medtem ko kvesti niso vedno usmerjeni v 'pobij X sitnob', saj je treba včasih izpolniti drugačne pogoje, denimo pri plenjenju skrinj ne zbuditi pošasti. Ne manjka niti stranskih sob z dodatnimi zakladi.

Za dobrote lahko greš tudi tlačanit, pri čemer se med zaporednim opravljanjem nivojev ubadaš s hecno kuharsko miniigro in si deležen bonusa, če se ne vrneš v mesto. V frpjih pač nisi nikdar zadosti razvit.

Daljinsko mu izlijem slepič

Če je srce igre erpegejsko, je glava akcijska. Poudarek je na boju, saj ni ne ugank, ne ploščadnih delov. Med napredovanjem proti desni, pri čemer se lahko gibaš v vse smeri, deliš udarce, copraš ter uporabljaš specialke in predmete iz inventarja. Na poti se ti znajdejo tako pasti, kot so špice v tleh, kot sovražniki. Ne stopaš dolgo, že priletijo goblini, orki, skeleti, mumije, coprniki, drevesniki in dosti drugih spastičnih tečnob. Veliko jih ima edinstvene lastnosti: nekatere te zgrabijo, ko prideš blizu, druge so občutljive le na določeno vrsto napada. Ko se prebiješ mimo vseh, te pričaka šef, nakar sledi delitev plena in točkovni rezultat.

Če rečem, da je udrihanju s temeljnim orožjem namenjen le en gumb, se bo Crown slišal enostaven. A ni. Da nekomu prešteješ rebra, ga nafilaš s strelicami ali z njim prirediš kres, je posledica načrtovanja. Šur, saj lahko siliš v gnečo, nekaj se bo že zgodilo. A polovica poklicev, o

Tokijski slikarji so si izmislili grafično odbito inačico fantasyja, polno animejskih zakonitosti, pastelnih barv v slogu promo materialov za Doto 2 in predimenzioniranih teles, kot bi se norčevali iz slikarij Borisa Valleja. Če bi bili joški bazuke, bi lahko z Dragon's Crown vrgel v zrak pol divizije tankov, in če bi bile mišice zlato, bi bilo gospodarstvo rešeno. Zaradi na tričetrt razgaljenih mladenk in razkrečenih nun so vzniknila mnenja, da je špil poniževalen do žensk. A vse skupaj je itak zajebancija, pri kateri se enostavno moraš muzati. Bolje kot razpredati feministične teorije se je posvetiti sumptuoznemu artu, zaradi katerega je okolica videti kot slikarija v gibanju, naj gre za gradove, votline ali katakombe. Tipičen primer, ko nekateri zaradi niplov ne vidijo grma, ee, gozda.

KADROVSKA SLUŽBA

Izbiraš lahko med šestimi službami in ne le, da jih lahko vodiš več, omejitev je šele pri 60 likih. Ne moreš pa službe menjati med igranjem. Vsak poklic ima svoje sposobnosti, prednosti in pomanjkljivosti, kar dopolni še oprema.



Bojevnik (fighter) ima zaradi oklepa in ščita najboljšo obrambo, od česar profitira tudi ekipa. To plača s kratkim dometom, so pa njegovi zamahi bliskoviti. Specialke se tikajo zlasti pobesnelega mahedranja. Primeren za začetnike.

Škrat (dwarf) je naprednejši od bojevnika in mogočen od blizu. Barabe spotika, jih pobira in razmetava ter se meče nanje. Uporablja kladiva in sekire, ki jih lahko zapiči v tla, trosi granate in udarce krepi z elementi, kot je ogenj.

Čarovnik (wizard) je bržda najmočnejši poklic. Njegovi uroki lahko ciljajo enega sovražnika ali ves zaslon v obliki pravih elementarnih neviht. Paziti mora na mano, ki si jo obnavlja s tiščanjem gumba, in na energijo, saj ni prav zdržljiv.

Amazonka (amazon) uporablja dvoročna orožja, ki imajo krepek doseg in zadajo veliko škode. Zna besneti, a njena obramba je švoh. Je pa res, da napade blokira in prestreza ter da ima nekoliko naprednejše kombote. In rt za dve karjuoli.

Vilinka (elf) je krhka lokostrelka, ki je učinkovita zlasti od daleč. Ker je gneča itak smrtonosna, je njen pristop v bistvu naraven. Strelice lahko obogati z ognjem in strupom, jih pa ji lahko zmanjka, nakar jih pobira ali uporabi bodala.

Čarodejka (sorceress) je odličen pomagalni poklic, ki spreminja zaboje v drevesne pomagače, sovražnike začara v žabe in ustvarja zdravilne grižljaje, ima pa tudi ofenzivne uroke tipa ledeni vihar. Raba terja kar nekaj znanja.



katerih več povem v okvirju, temu ni namenjena, dočim oni, ki so, hitro utrpijo smrtne poškodbe. Za te nisi kruto kaznovan, zakaj oživiš lahko, dokler imaš dovolj nabranega denarja. Je pa rezultat nižji in občutek bednejši.
Idealno je, če si smrtonosen v pravem trenutku in na pravem mestu, kar terja premeščanje v prostoru, ogibanje ter izkoristek liku lastnih veščin. Predvsem pa se s tem ne zapletaš v gnečo, ki je občasno že kar pretirana. Tvoj lik, do trije živi ali umetnopametni spremljevalci, sovražniki, eksplozije, razpadajoča okolica – vse se zna pomešati v tak vizualni trušč, da ne razločiš ničesar. Če ne siliš vanj, je dosti bolje, dasiravno je to včasih nemogoče.

Glavar, sedaj ti zavdam

Bržda ne boš takoj ugotovil, kako je najbolje igrati. A ko ti kapne, kako učinkovito uporabljati svojo inačico izbranega poklica, ki si jo ustvaril z izbiro sposobnosti na lastno pest, postane špil istočasno zabaven in globok, taktičen in adrenalinski. Zamere glede gužve se zvečine razblinijo in ceniti začneš mnoge domišljijske gradnike.
Šefov, ki so šibka točka toliko iger, mrgoli in so fantastični. Pa ne le oblikovno. Ko naletiš na duha v svetilki, se moraš z gusarji boriti za lanterno, drugače te prikazen spoha s tornadi, zobate železne duri se vdajo pod streli iz topa, v katerega je treba sredi bitke dajati železne krogle, ubijalski beli zajček pa je neubodno drobna tarča, ki te zna odreveniti. Raznoterost se prenese še drugam, saj na poti do županov drviš z letečo preprogo pred goltajočo lavo in usmerjaš čoln med brzicami.
Takisto so kul napredni prijemi. V zanimivi potezi z desno gobico na kontrolerju po zaslonu neodvisno od dogajanja premikaš kurzor. Z njim oživljaš mrtve in tatinskemu spremljevalcu ukažeš, naj odklene skrinje z zakladi ter vrata. Druga raba je klikanje po runah, ki so na zidovih ter jih imaš s sabo v malhi. Enaindvajset kombinacij po treh run je možnih in vsaka pomeni urok, od dežja kovancev do udejanjenja začasnih orožij, kot so bombe, noži in samostreli. Seznam cimprarij je le v čarovniškem stolpu, tako da se moraš run naučiti ali si jih zapisati. (Oziroma vanje buljiš na zaslonu mobilca, če hočeš uničiti ves retro čar.)

Mimo beholderja do slave

Res je, da bi bil lahko Dragon's Crown, za katerega razvoj so odšteli milijon dolarjev, še boljši. Četudi se gnečo naučiš obvladovati, je vizuelna baročnost sem in tja prehuda in zakrivi smrt. Prav tako igro zgledovanje po klasikah drži nazaj. Saj je fino odkrivati poklone, naj gre za začasno ježo beštij kakor v Golden Axe ali boj proti lebdeči globuli z očesi, ki ni nič drugega kot D&Djevski beholder. A raje bi videl kaj bolj izvirnega. Predvsem pa izkusil mlatenje, ki bi uporabljalo več kot en gumb, saj je tvorjenje kombinacij le preveč primitivno. Pričakoval sem tudi obilnejšo merico skrbi za kamerade, ki jim ne moreš ne ukazovati, niti jih opremljati, in na skupne poteze z njimi.
A pretirano usajanje ni na mestu, saj je v Kroni dosti draguljev. Naštetemu je treba primisliti krepko namenjenost ponovnemu igranju, bodisi z obstoječim likom na odklenljivih višjih težavnostih, kjer taktika in obvladanje veščin postaneta še važnejša, bodisi z drugim poklicem, ki bistveno spremeni pristop. Takisto privlači sodelovalno večigralstvo do štirih na enem PS3 ali po internetu, kjer se pridružuješ naključnim partijam ali prijateljem. Oddaljena oblika multiplayerja se odklene šele po več urah kampanje, kar pa je pravzaprav v redu, ker na ta rovaš ni neznalskih pocarjev.
Res je, da Dragon's Crown ni cenejši naslov, saj stane okrog 50 evrov na PS3 in 40 na viti. Vendar je zadosti dolg, širok in globok, da ceno upraviči. Žanr desničarskih preštevalnic reber je tako naposled dobil sodobno šampionko, ki zna očarati tako stare ljubitelje kot nepoznavalce. Z njo bodo dlake zrasle vsem.

85 *Sneti hodi v desno toliko časa, da pride ven na levi. S krono.*
PS3 / vita — Vanillaware / NIS



Težavnost lepo narašča, kvesti pa so kratki, nekje med četrt in pol ure. Časovni vložek v igro je lahko zato lepo razdeljen na tedne, nemara mesece.



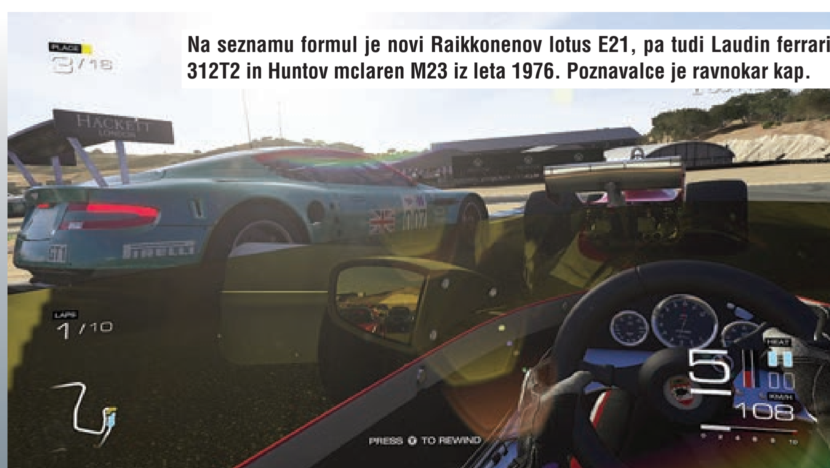
Za krmilom laferrarija pri Arabcih. Žrebce dokupiš za desetaka, kar pa ti da le pravico, da jih nabaviš s krediti. Nordschleife bojda pride januarja.

Forza 5



Rahlo nabunčen pleh in nekaj prask za Forzo v next-genu ne zadostuje. Terjamo poln poškodbeni model in razbitine, kot bi jih naredil Paul Walker.


GT-R v Forzavisti. Na avtu so vroče točke, ki med drugim sprožijo odprtje vrat in prikaz podatkov, moč pa je tudi sesti v kabino in se diviti armaturi.



Na seznamu formul je novi Raikkonenov lotus E21, pa tudi Laudin ferrari 312T2 in Huntov mclaren M23 iz leta 1976. Poznavalce je ravnokar kap.

Človek bi pričakoval, da bo Microsoft ob splovitvi novega xboxa vztrajal na lahkotni, razgibani dirkačini za masovno občinstvo. Od svojega studia Turn 10 pa je dobil ravno nasprotno: igro, ki zasije šele v rokah predanih šoferjev. Takih, ki so pripravljeni staromodno drgniti proge za rekorde in v nabiranje avtov vložiti nemalo ur.

Zvestoba včerajšnjiku

Stresimo najprej iz rokava očitne zamere. Če zaradi močnejšega hardvera v xboxu one pričakuješ mogočen strukturni napredek, svoboden svet, živ promet, zgodbo in podobne elemente, boš razočaran. Forza Motorsport 5 niti za batni obroček ne odstopa od uveljavljenega recepta vožnje, ki veli selitve po ločenih krožnih dirkališčih, nabiranje denarja in kupovanje avtomobilov. To je enako stroga, osredotočena in neosebna Forza, kakršno poznamo od 2005.

Takisto se ne nadejaj elementov, ki jih čakaš zaradi naziva next-gen. Tu ni dežja, snega in druge podlage od asfalta, da bi recimo peljal rally kot v odvrtku Horizon. Tudi noči ni. Sonce prešerno osvetljuje okolico, vendar se ne premakne, čeprav voziš ure. Okolica je znova pusta in domala nepremična, pestrijo jo le kak helikopter v zraku, ptice v letu in polne tribune.

Dalje so poškodbe na zunaj malenkostne, kajti pleh se zgolj opraska in rahlo skrivi, šipe pa pajčevinasto razpokajo. Ob tem se avti pri trkih obnašajo kakor škatlice, kot so se na xboxu 360. . Na vožnjo nesreče sicer vplivajo, saj načneš obese, karoserijo in podobno. Avto nato gre počasneje, slabše zavija in bedno zavira. Vendar ni natančno definirano, kaj se je pokvarilo in čemu. V oviro priletiš pod določenim kotom in vse bo v redu, ob kanec drugačnem stiku pa se bo vse razštelalo. Še dobro, da je ostalo previjanje časa nazaj.

Bajnih šestdeset fpsjev

Nekateri bodo nejevoljni, ker seznam avtov obsega 'le' dvesto kosov. A to je stvar težnje po ducatu izvedenkah istega modela kot v Gran Turismu. Menim, da je bolj zaskrbljujoč manko prog. Že res, da so jih šli lasersko skenirat, vendar je lokacij samo štirinajst, kar je skoraj pol manj kot v štirici in je za tako obsežno igro kljub krajšim odrezkom ter preslikanostim malo. Ob tem ni obveznih, kot je Nordschleife, manjkajo pa tudi Turn10ove lastne izmišljenke, kot je japonska ovinkarica Fujimi Kaido. Prepričan sem, da bi vsi raje peljali lasersko neskenirani Nordschleife, Suzuko ter Infineon, kakor da jih ni. Včasih je perfekcionizem sam sebi namen.

Ga pa pozdraviš, ko si prav vsakega kovinskega jahanca ogleduješ v garaži, čemur pravijo Forzavista. Ko blagoglasna teta odžebra splošne zanimivosti, je moč hoditi okrog avtov, odpirati pokrove motorjev, sesti na sedeže, vžgati motor, dvigniti spojlerje in brati tehnične podatke. Nikjer ni nikogar, le predmet fetišističnega oboževanja, poustvarjen do najmanjših podrobnosti v kovini, plastiki in usnju. V Forzavisti srečaš podobo, kakršna bo v naslednjih letih standardna v dnevni sobi, ne le na računalniških monitorjih.

Taisto vidiš med dirkanjem. Naj bo okolica še tako ubita, si ne moreš kaj, da se ne bi divil svilnato gladkemu odvijanju s 60 sličicami na sekundo v ločljivosti 1080p. Ko sediš v verno preslikani kabini z delujočimi števci in rokama, ki vrtita volan ter prestavljata ... opazuješ igro svetlobe in senc na armaturi, ki odseva v vetrobranskem steklu ... poslušaš avtentično hrumenje agregata ... tedaj šteje občutek vožnje. In ta je krasen.

Kraljica guma

Dokler upravljaš s šibkejšimi štirikolesniki, napredek v fizikalnem pogonu niti ni viden. Ko zbereš dovolj sredstev za nissana GT-R black edition ali ferrarija 458, pa se začne žur. Tedaj več ne voziš, marveč dirkaš, in do izraza pride največja pridobitev: oponašanje oprijema gum. To je eden ključnih gradnikov simulacij in za Forzo 5 so se Turn 10 potrudili. Zamenjali so firmo, ki jim je dobavljala podatke, in se dela lotili praktično nanovo.

Rezultat je vožnja, ki je le do neke mere taka kot v štirici in v drugih igrah prejšnje generacije. Ko z močnim avtom prideš v ovinek, kolesa grabijo bolj dinamično kot prej. Bolj kot se približuje točka, ko pnevmatike izgubijo oprijem s cestiščem, bolj cvilijo in škripajo, avto pa drhti pod silami. Ne tako mogočno kot v Shiftu, saj je Forza gosposka, a vendarle. Lovljenje prelomnice je užitek, zlasti ko voziš najmodernejše beštije, kot so aston martin one-77, veyron super sport, laferrari ter avto z naslovke, čudoviti mclaren P1. Ali formulo ena, kakršen je Lotusov E21.

Ko sem zaradi primerjave vzporedno gonil Forzo 5 in Assetto Corsa, najnovejšo ljubljenko hardcore voznikov na PCju, sem si ustvaril mnenje, da so avti v Forzi sicer nekoliko preveč živahni in podkrmarjeni, da bi se lahko igra čisto enakovredno merila z računalniškimi simulatorji. Toda v Cor-

si, Iracingu in žlahti je hlastanju za realizmom podrejeno vse, tudi zabavnost. Forza tistih deset odstotkov, kolikor ji pri najbolj neprizanesljivih nastavitvah realizma zmanjka do izenačenosti, nameni vznemirjenju. Pa še to se da delno urediti s tuningom (škoda, da ni več telemetrije), dočim ne Iracing, ne Assetto ne nudita tako slastnega obnašanja v zavojih.
Za to je zaslužna tudi povezava z novim kontrolerjem za xbox one, ki nudi precizne vibracije na vsakem analognem petelinu posebej. Zaradi tega čutiš najmanjše spremembe na cestišču, vtis vožnje na pad pa je celokupno fantastičen. V Forzi 5 prvič doslej v resnejših dirkačinah nisem zares pogrešal volana.

Denar ali tlaka?

Po kuloarjih se pretežno razglablja o dveh težavah Forze 5: mikrotransakcijah in tlaki (grindu) v sezoni. Glede kupovanja navideznih kreditov za pravi denar je prva reakcija napad in za splošno higieno bi bilo bolje, če prijema iz free 2 play mobilnih igric ne bi uporabili. Vendar me ta plat v Forzi ni zmotila. Razumem, da je občestvo razburilo dobivanje zgolj kreditov in nič več avtomobilov, saj je treba vse kupiti, dočim obstoječega ne moreš prodati. Toda sedaj bolj ceniš vsak avto. Po kar konkretnem številu vloženih ur imam deset dobrih bolidov, ki jih znam voziti in mi nekaj pomenijo. Če je kdo tako trapast ali zaposlen, da bo namesto igranja odprl denarnico, pa naj.
Z zadovoljstvom ob nakupu avtov je povezano mnenje o grindu. Dejstvo je, da je za obstoječo količino tekem premalo prog in variacij. Mnogo je serij z desetimi linearno nanizanimi dogodki, kjer vzdušne uvodne nagovore ekipe Top Gear kmalu nadomesti čudenje, da pretežno vedno znova skušaš zmagati na normalnih dirkah, vmes pa se sem in tja prebijaš skozi promet, dohitevaš rivala ali voziš med količki. Celo proizvajalčevih izzivov ni, kaj šele prvenstev iz resničnosti, na primer turnih avtov, in vzdržljivostnih dirk, kjer bi moral skrbeti za obrabo gum, gorivo ter postanke v boksih. Maksimalno število krogov je petdeset.
Po drugi strani je nekoliko več variacij izven sezone, kjer voziš na čas, driftaš in se udejstvuješ v večigralstvu za do šestnajst ljudi naenkrat. Sem Turn 10 dostavljajo nove izzive za skupnost ter širijo glas o izvirnih barvanjih karoserij. Seveda pri vsem nabiraš tako izkušnje kot cekine, da malha nikdar ni prazna.

Pomagaj si sam

V splošnem se mi ne zdi, da je zaporedna vožnja na istih dirkališčih tlaka. Tlaka je nekaj, kar počneš rutinsko, tu pa je v rutino težko pasti, dokler si voljan z nastavitvami poiskati izziv. Če svojemu znanju primerno nastaviš pomagala, kot sta vozniška črta in ABS, in se osredotočiš na vožnjo, je vznemirljiva domala vsaka dirka. Tudi zato, ker ti špil stalno išče le malce boljše rivale in njihove duhce, da so premagljivi, in te s svetom primerja na spletnih lestvicah.
Piko na i pri tem postavijo *drivatarji*. Ta sicer grozna marketinška skovanka skriva opazen napredek v umetni pameti, ki jo Forza 5 ustvarja z jemanjem podatkov o vožnji ljudi iz oblaka. Posledice so tri. Prvič, boti šofirajo življenjsko, se borijo za prostor, se zaletavajo, vijugajo in na logičnih mestih letijo s proge. Drugič, v svojih igrah videvaš preslikave prijateljev z xboxovega seznama, ki furajo nekako tako kot oni – eni tehnično, drugi kamikazasto. In tretjič, tvoj drivatar ti z nevidnim udejstvovanjem vsak dan prinese solde.

Po hlapih hlepeč

Forza Motorsport 5 ni nič kaj next-gen, saj je brez naprednosti, kot so dež, tema in odprt svet. Prav tako si je založnik z mikrotransakcijami naredil slabo uslugo, ker so v naslovu za 65 evrov enostavno nepotrebne in bodo pri marsikom pustile slab vtis. Zato pa igra vsebuje subtilne izboljšave, kot sta zelo dober vozni model, ki se zmore kosati s PCjevimi trdojedrnimi simulacijami, ter fina umetna pamet. Za malo na izi gonit ob popoldnevih tole ni, ker je premalo razgibano. Če si vožnji predan in te vzburja predvsem piljenje rekordov, pa so Turn 10 zate skovali še eno privlačnost.

77 — *Tuleči bik, vzpenjajoči se žrebec, štirje krogi ali trikraka zvezda? **Sneti** mora tokrat pazljivo izbrati!*
xbox one — Turn 10 / Microsoft



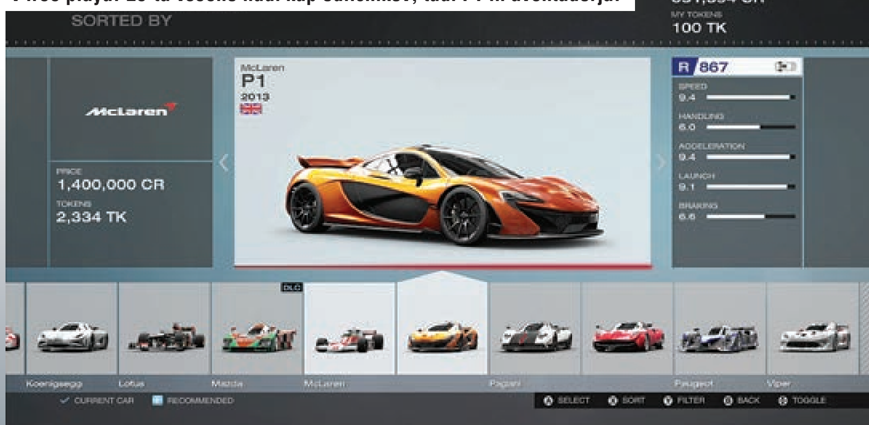
Vožnja med stolpci je ena redkih variacij dirk. Enako monotona je inštrumentalna glasba, ki se je brž naveličaš. Svoje muzike ne moreš šopati :(.



Pogledov na dogajanje ni dosti, zlasti manjka shiftovski iz čelade. Zazdaj je podprt le en volan, Thrustmaster TX 458 italia. Cena: 400 evrov.



KTM x-bow ('crossbow') je fino gokartovsko vozilce, ki lepo demonstrira odlično oglašanje bolidov v Forzi 5. V zvočni sliki je ničkoliko detajlov.



McLarnov P1 je eden bolj poželjivih avtomobilov, ki pa ga ni moč voziti v free playu. Le-ta vseeno nudi kup odličnikov, tudi F1 in aventadorja.

NBA Live 14

Ob oceni si najbrž debelo pogledal, saj je NBA Live mogočno ime iz starih časov. Toda EA so ga onečastili v trenutku, ko je imelo priložnost, da vstane iz pepela kakor Portland Trail Blazers – pred sezono jim je malokdo napovedoval uspeh, zdaj pa meljejo vse pred sabo. Kljub temu, da so Live 14 splovili le za PS4 in xbox one, gre namreč za vse prej kot next-gen igro.

S pravega na digitalni parket

Začetek je obetaven. Predstavitev je zaradi pogodbe z mrežo udarno televizijska, meniji pa vsebujejo množico opcij ter načinov. Podaš se lahko na ločene tekme, postaneš menedžer ali se v rangiranih in prijateljskih srečanjih udejstvuješ po spletu, kjer zna Live v inačici Seasons slediti Fifinemu sistemu razredov – boljši kot si, v višjega napreduješ. Iz Fife sta preskočila še ultimate team, kjer zbiraš karte športnikov in iz njih delaš ekipo, nakar se meriš z umetno pametjo ali internetnimi nasprotniki, ter stvarjenje lastnega košarkarja, ki ga popelješ v NBA-kariero. Pri slednjem ni treba biti povezan v internet, pri prvem pač. Ob tem se redno posodabljajo tako postave kot lastnosti košarkarjev. Ko to pišem, so rostri aktualni, Derrick Rose pri Bullsih je polomljen in John Wall pri Wizardsih je 'on fire', kot je svojčas vpil komentator v NBA Jamu.
Tega smo bolj ali manj vajeni že iz konkurenčne serije NBA 2K, ki ima letos tudi zgodbeni modus in ulično košarko, česar v Livu ni. Toda Live jo preseže z nečim drugim. Domala vsak dan ti da na razpolago izzive, ki temeljijo na aktualnih resničnih tekmah. Tako moraš z bradačem Hardenom iz Rocketsov doseči enajst točk oziroma z Westbrookom pri Oklahoma Cityju zadeti trojko devet sekund pred koncem za zmago nad Golden Statom. Na srečo ne nujno iz obrata in iz kota v zadnji sekundi, kot se je zgodilo v resnici. Ta povezanost je nadmočna in pokaže, da se je NBA 2K v odsotnosti konkurence ipak nekoliko polenila.

Zviti gležnji, razsute arkade

Vendar se prvaku košarkaščin ni treba prav nič bati za naslov, saj Live odpove tam, kjer bi moral biti najmočnejši: na igrišču. Na slikah in posnetkih tega morda ni videti, saj je novi pogon Ignite zelo lep. Ne toliko glede tega, kako so poligonski košarkarji podobni resničnim, temveč v animaciji. Ta je svilnato gladka in ima več stanj kot v NBA 2K za staro generacijo, vključno s PCjem. Za nameček vse teče pri maslenih šestdesetih sličicah v sekundi.
A z igranjem hitro postane jasno, da so Live splovili prezgodaj – kar je po šestih letih razvoja in resetih, kot je bil tisti pri imenu NBA Elite, nezaslišano. Za 65 evrov kupiš beta verzijo, prežeto s pomanjkljivostmi, ki uničijo sicer dokaj zdravo jedro. Tako, ki za razliko od starega Liva stavi na simulacijo in pravo košarko, ne arkadno drkanje knofov in stalno drvenje pod koš. Košarkarji imajo namreč pri borbi za prostor težo in se učinkovito krijejo ter talajo banane, tako da je moč igrati učinkovito obrambo.
Problem je, da je 'D(efense)' preveč efektivna. Dostikrat ne moreš niti normalno podati, kaj šele si izboriti prostora, saj je računalniški igralec, ki te pokriva, prilepljen nate. Če igraš proti živemu, pa opaziš, da animacija šuta traja tako dolgo, da ti medtem zlahka dajo banana. To je zlasti zoprno na internetu, kjer srečanja kvari opazen zamik (lag).
Nasploh so digitalni športniki kljub vsej napredni animaciji nerodni in jim manjka dodelanega nadzora, saj so kontrole v primerjavi z 2K jako preproste. Nasprotno pa lahko v trenerskem vmesniku nastavljaš čuda opcij za kritje vsakega tekmeca posebej – nakar ugotoviš, da ni drsnikov, s katerimi bi si prilagodil vidike igranja!

Vedno čaka naslednja sezona

Ta dvojnost je značilna za ves Live 14. Ko že misliš, da si za silo ugotovil, kako moraš igrati, naletiš na novo napako, denimo na okorne in omejene poglede na parket, od katerih določeni ne pokažejo vsega območja! Zdaj izvajaš briljantne akcije, ki so posledica niti ne zanemarljivih taktičnih nastavitev – trenutek kasneje pa mečeš kontroler ob tla, ker virtualni športniki ne zadenejo ničesar več in se ti zazdi, da je brez zveze metati ter je bolje kar napasti obroč. Kar je znova obup, razen če igraš z ekipo prvakov v slogu Spursov. Tako centrom kot dominantnežem, kakršen je LeBron, preprosto manjka energije in mase.

Luknje se pojavijo tudi v modusih, naj govorimo o rutinski poslovni strani ali revni karieri lastnoustvarjenega basketaša, ki je bistveno slabša kot v 2K14. Omenim naj le, da sem takoj po katastrofalni ocenjevalni tekmi v NBA nadomestil prvega playa (?!), za nalogo pa sem imel z oceno preseči eno najboljših petic v vsej ligi. Morda bi jo, če bi se lahko česa naučil iz tutorialov igralnega sistema. Ki jih ni.
A vendar pod zmedo utripa neka obetavnost, zvestoba pravi košarki, ki jo občutiš ne glede na felerje. Razvijalci so se posuli s pepelom in obljubili, da bodo Live 14 s popravki močno izboljšali, tako da zna biti špil čez nekaj mesecev boljši. Bomo videli, če bodo možje besede – publika se vsekakor močno dere nanje. In kljub slabemu okusu v ustih si želim, da EA ne bi odnehal in da bi naučeno uporabil v Live 15. Le s konkurenco bo digitalna košarka ugledno napredovala!

45 *Sneti upa, da bo priča novemu Miami Heatu, dobi pa kilav Utah Jazz.*
xbox one / PS4 — **Electronic Arts**

Napredost v opisani inačici za xbox one so glasovni ukazi, kakršne ima tudi Fifa. Kinect prepozna izrečena povelja za menjavo taktike, kar deluje čisto v redu.



Westbrook bo zdaj poskusil zadeti trojko in če mu bo uspelo, bo občinstvo izbruhnilo v navdušenju. Vzdušje v dvoranah je dobro, žal pa je komentar švoh.



Praktično nemogoče je dosegati konsistenten šut s polrazdalje ali izza črte. Točka izmeta je čudežno majhna in le sanjaš lahko o pokazatelju, kot ga ima 2K14.







Na teh dveh slikah – levo je enoigralstvo proti Helghastom, desno multiplayer – je videti dosti akcije in milega neba. Toda velik del špila je v prostem teku in preveč zaprt v hodnike, da bi obdržal začetno privlačnost.

Killzone: Shadow Fall

Veš, kaj najbolj zatre sanje o naslednji generaciji? Neumnosti iz prejšnjih. Ubodeš playstation 4 in ves vesel pričakuješ, da so določene zadeve preteklost. Recimo neumno postavljene nadzorne točke, skoki težavnosti, potikanja po duhamornih hodnikih in podobno. A zastavonošna streljanka Killzone: Shadow Fall je preprečena z naštetim in še čim. Pa tako obetavno se začne ...



Občasno je moč shekati pajkovskega robotka in z njim odpreti vrata. A eleganca premikanja še zdaleč ni alienska.

Lesket naprednega poligona

Najprej te sezuje grafika, ki sama ne ve, s čim bi ti najprej zasolzila oko. Z žarki v krošnjah ali prahom, ki se svetlika pod lučmi? Orjaškim kipom Moše Pijadeja, ee, heroja? Nebotičniki, pod katerimi reke slapujejo v nepovrat? Ali rdečeočesnimi Helghanci, ki so videti še bolj kovinski in preteči? Shadow Fall je tehnološka izkaznica next-gena, ki veli, da se nad krasno podobo ne gre zmrdovati. Vrhunska zunanjost ustvarja vzdušje in občutek, da smo tam, koder vandra naš lik. Planet Vekta je mojstrsko udejanjen, z bogatimi in revnimi četrtmi, podtalnim zaporom in slumi, ki jih zapolnjujejo trpeče duše, krutost ter beda, kot bi Philip K. Dick nazdravil s Charlesom Dickensom. Tam namreč po detonaciji v Killzonu 3 životarijo Helghanci, ki se jim je uspelo rešiti z domačega sveta, preden je šel v maloro. Druga polovica planeta pripada Vektancem.

Spopad je neizbežen in sredi njega se leta 2370 znajdemo kot ultimativni specialec (shadow marshall) Lucas, ki sledi poveljem ihtavega starešine. Pripoved je tokrat boljša zaradi bolj plastičnih likov in več sporočilnosti. Fabula namreč 'zlobnim' Helghancem nadene obraz in postavi pod vprašaj sledenje ukazom. Črnobelost se raztopi v nianse in včasih ne veš, komu bi verjel, dokler se igra ne odloči zate.

Spod tal te ne slišijo kričati

Žal namesto tebe v deseturni kampanji sprejme tudi druge odločitve. Na primer, da se bo po otvoritvi bistveno poslabšala. Napol odprte nivoje pod milim nebom, ki v slogu Hala: ODST nudijo delno svobodno izbiro ciljev, zamenjajo premočrtni, pusti hodniki, po katerih se je tako zabavno potikati kot tiščati otepača v vagino dentato. Če si prej dosti izkoriščal letečega robotka, ki te zaščiti in ti stegne vrv za spuščanje, iskrivost zamenja tipsko pobijanje Helghastov. Vsak zase kažejo nekaj življenja, skupinsko pa jim ne rata nič. Zato jih z ropotajočimi orožji (strojnice, railguni, pištole ....) popokaš, kot si jih vedno, in se niti ne oziraš na to, da jih je več vrst, od običajnih soldatov prek takih, ki nosijo kovinske ščite ali so prekriti z energijskimi, do izginjajočih snajperjev.
Cenim sicer, da je to bolj metodična in počasna streljanka kot običajno, s 'težkim' likom, ki se je sposoben potegniti na robove ploščadi, reševanjem ugankic tipa 'vzemi baterijo iz zidu in jo daj drugam' ter skrivanjem. Nekajkrat moraš namreč tiholaziti in itak imaš vseskozi na razpolago pogled skozi zidove, s katerim spremljaš obrise sovražnikov. Toda obračunov s Helgami ni toliko, kot bi pričakoval. Konkretne kose igre ne počneš drugega, kot da drncaš od točke A do B ter buljiš v ene in iste jeklene stene ali dvigala. Nadalje se je razgibanost KZ3 je ohranila le v okolici, saj greš iz narave na mestne ulice, pod tla in v vesolje. Igranje pa je veliko manj udarno, raznovrstno in spektakularno, saj manjka veliko kultnih elementov serije, recimo veliki roboti – mechi. Tudi vrednost ponovnega preigravanja je zaradi malo skrivnosti in povprečnih capinov nizka.

Diham tako mirno, da iznenada umrjem

Ne trdim, da kasneje ni svetlih trenutkov. Vse ni le premočrtno sledenje ciljem, marveč je treba raziskovati, vdelani so domišljijski prijemi (odstreliš zaščite z oken in sovrage scvre sonce!) in sem ter tja zna igra dodobra pognati kri po žilah. A tudi iz nepravih razlogov, saj je niso spolirali. Če bi jo, mi ne bi bilo treba noreti ob neumno postavljenih nadzornih točkah, ki se ne shranijo, če greš iz stopnje (!), in res, RES zoprnih poskokih težavnosti. Tričetrt špila sem na srednji težavnosti naredil z levo roko, nakar sem pri nekem navalu Helg umrl petintridesetkrat. Švoh so tudi maloštevilni šefi (robot, ki ga je treba onesposobiti z EMP-granato in nato streljati ... resno?) in bedne so prežvečenosti v slogu 'ščiti me s snajperko 'shekaj robotka in z njim raztrešči stikalo'. Jim je že precej zmanjkovalo domišljije.
Nekoliko več so je dali v večigralstvo. V središču je znova warzone, ki rotira načine, na primer drži območje, moštveni deathmatch in ubij oddajnika signala. Deset prizorišč je odlično oblikovanih in vsebujejo inovativne elemente, kot je rotirajoči se zid. Svoje doprinesejo tudi trije poklici – assault, support, scout –, ki jim določaš veščine. Moč je spreminjati kup nastavitev in tekmovati z boti. A vse skupaj je precej normalno, halovsko/ callofdutyjevsko, saj so izrezali tako meche kot raketne ruzake, in nič kaj naslednjegeneracijsko. Kar, če odštejemo grafiko, velja za ves Shadow Fall, s tem, da ga niso dovolj loščili. Pa čislaj next-gen.

65 *Sneti niti z rdečimi lenonkami ne vidi razlogov za navdušenje.*
playstation 4 — Guerrilla / Sony





Na levi vidiš robotka OWLa, čigar raba je taktična. Če ga pošlješ zbijat sovragu ščit in te vmes ubijejo, te ne bo mogel oživiti. Desno pa je še ena stična točka s Halom: na tla postavljeni energijski ščiti. Halo killer? Ne.


Širni svet skriva kup zakladov. Kadarkoli se lahko prežarčiš k obiskanim petelinom, kjer shraniš položaj.


Spreminjanje v fresko bo navdušilo fane. Še bolj bi bili veseli, če bi bil težji način na voljo že spočetka.



Zelda: A Link Between Worlds

Nekaj čarobnega je pač na širnem odprtem svetu serije Zelda, o kateri se lahko poučiš v analih v Jokerju 162, id članka na stranki 3596. Zasluge gredo predvsem zmagovalni zmesi raziskovanja, akcije in reševanja ugank, kjer se gradniki stekajo drug v drugega. Posnemovalcev je zaradi kompleksnosti malo, recept pa vedno ravno prav predrugačen in spoliran, da se ga ne bi preobjedel. Gotovo pomaga, da tkalci sanj pri Nintendu vdihnejo skrivno sestavino, neoprijemljivost, dušo. Zatorej je praznična vsaka vrnitev v deželo Hyrule. Zlasti taka, ki ubere nostalgične strune, kar si prizadeva najnovejši A Link Between Worlds.

Vez s preteklostjo

Kar se je pričelo kot rimejk klasike A Link to the Past s super nintenda, za mnoge najboljše 2D, iz ptičje perspektive opazovane Zelde, je postalo direktno nadaljevanje, postavljeno nekaj generacij v prihodnost. Skrivnostna figura začne prebivalce spreminjati v risbe in nikomur ni jasno, kaj se dogaja. Mogočnemu hudodelcu, ki si želi podjarmiti kraljestvo, se upre deček Link. Da ga ustavi, bo primoran iz sedmih temnic rešiti enako število modrecev.
Štorija je glede na modernejše Zelde preprosta, a znova vsebuje kup simbolike in branja med vrsticami. Link obišče vzporeden svet, kjer so uničili artefakt Triforce. Njegovi delci tičijo v princesi, herojskem izbrancu in dežurnem nepridipravu, dežela pa je zapadla v mrak. Brezčasen boj svetlobe in teme je nekoliko obrabljen, a je frišno opazovati, kako bi odsotnost Triforca razrvala pokrajino in živelj. Le kakšen bi bil Link brez hrabrosti in princesa Zelda brez modrosti? Prav tako se novinka stalno ozira k predhodnici. Slednje bo razveselilo fane, a dosti referenc ni serviranih na pladnju, tako da so forumi že polni teoretiziranja.

Link lite

To ne bi bila Zelda, če junaček ne bi postopal po širnem nadsvetu, se sabljal, uporabljal predmetov, se loteval miselnic in miniiger, klepetal, pomagal prebivalcem ter se spuščal v temnice. Raztresenemu času primerno jih je zdaj več in so dolge le po kake pol ure. V globočinah se prebijaš skozi nadstropja, sobane in mimo zagonetk, tepeš dosti vrst monstrumov in njihovih zajetnih glavarjev. A podzemlje je manj grozeče, kot smo vajeni, možgani se ne pretegnejo kot v A Link to the Past in spretnost ni posebej na preizkušnji. Če te še vedno tlačijo more zavoljo črva na vrhu stolpa iz izvirnika, boš nad splošno lahkostjo presenečen. Deloma tudi zato, ker je pred vhodom v vsako klet jasno nakazano, katero orodje boš potreboval.
Domala vsa oprema je že spočetka na voljo na izposojo, tako da lahko s seboj vedno trogaš celoten arzenal. Ta vključuje kladivo, bumerang, coprniške paličice, bombe, kavelj in lok. Orožja ne porabljajo več streliva, marveč si delijo skupno količino energije, ki se samodejno obnavlja.

Dostopen je skoraj ves svet in sam odločaš, v kakšnem vrstnem redu se boš lotil blodnjakov. Odprtost pozdravljam, a stranski učinek je, da izgineta pričakovanje in vzhičenje ob pridobitvi novosti. Sklopi pa so večinoma prirejeni določenemu orodju. Pozabi na domiselno kombiniranje: če za vstop nucaš kavelj, boš z njim pretikal oddaljena stikala, se vlekel čez vrzeli in obdelal šefa. Saj razgibanosti je dovolj, a prste imaš žuljave le od držanja za rokico.

Freska sem!

Fletnejši dodatek je sposobnost spreminjanja v sličico, s čimer se Link sprehaja po zidovih. S tem na posebnih točkah prehaja med deželama, normalnim Hyrulom in vzporednim Lorulom, ki je predrugačena kopija (ta dvojnost je nadomestila poigravanje s časom iz legende s SNESa). Prav tako s spreminjanjem v sliko prečka prepade in se izmuzne skozi rešetke ali špranje, pri čemer se pogled od zgoraj postavi ob steno. Prijem mestoma deluje kot nadomestek za skok, a je uporabnost raznolika in vnese dosti svežine. V večnivojskem finalnem spopadu, ki je stopničko nad ostalimi obračuni, pa izpade naravnost epsko.
Blodenje po deželi je zabavno kot vedno. Resda smo zadnja leta deležni poplave odprtih svetov, ob katerih Zeldin izpade majhen. A raznolikost področij je na višku in ob iskanju skrivnosti si izdatno nagrajen s koščki src, ki višajo življenjsko črto, piskajočimi polžki, ki omogočijo nadgrajevanje orožarne, in goldinarji. S slednjimi si lahko kupiš sposojeno orožje, ki po crkotu ostane s teboj. Takisto se moreš lotiti obstranskih zadolžitev, kot so stolp z borilnimi izzivi, dirkanje, večigralski dvoboj, izogibanje kuram in bejzbol. S hitenjem bi konec dosegel v petnajstih uricah, pri čemer pa bi zamudil deset dodatnih ur užitkarskega raziskovanja in kratkočasenja.

Na veke vekov

A Link Between Worlds je v nekaterih pogledih korak nazaj, vendar ne skrbi. Pustolovščina je vseeno razgibana in pisana, med drugim zavoljo svilnate animacije in srčkane podobe, ki fino izkoristi stereoskopijo. Pregovorno odlična muzika pa doseže nove višave, za kar se ima zahvaliti simfonični izvedbi, stopnjevanju in gladkemu prilagajanju dogajanju. Naštete zamere so v širšem pogledu bolj kot ne drobtine, ki ločijo velike od največjih in jih deloma popravi junaški način, ki se odklene po končanju. V njem Link faše štirikrat več poškodb, zato dojameš, da se moraš vsakega sovraga lotiti preudarno ter skrbno preučiti, v katero temnico se splača prej. Izziv korenito spremeni igranje in kliče po ponovnem skozihodu. Ta bo omilil čakanje novega pravljičnega cikla, saj zlo nikdar ne spi dolgo.

85 *Kavbojc smukne v zeleno tuniko, izvleče meč in se stisne ob zid.*
3DS | Nintendo

Med miniigrami tokrat ni ribolova. Je pa hecna novost bejzbol, kjer služiš dragulje s ciljanjem loncev in ptic.

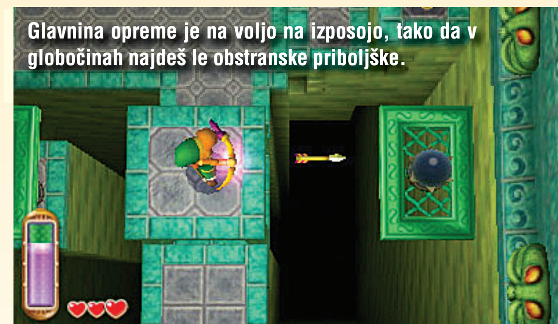


Vmesnih sekvenc in štorije je manj kot v novih velikih Zeldah. Za oba neukeža: Zelda je princeska, ne junak.




Šefi so večinoma stopničko manj domiselni, kot smo vajeni. Jih je pa zato več, kot je več tudi temnic.

Glavnina opreme je na voljo na izposojo, tako da v globočinah najdeš le obstranske priboljške.




Na zidovih so razpoke, skozi katere prehajaš med barvitim Hyrulom in opustošenim Lorulom.

Tearaway



Sonyjev studio Media Molecule, ki se je proslavil z dvema deloma Malega velikega planeta za playstation 3, je kot tretji naslov na police poslal tale svež špil za vito. Vse odkar je bila ročna drkalica še prototip, so tuhtali, kako jo najbolje izkoristiti. Nastala je platformska igra, ki je v srži preprosta in močno začinjena z ljubkostjo, igrivo podobo ter peharjem novih igralnih prijemov.

Pobarvaj mi snežinke

V pogledu od zadaj nadzoruješ možiclja, ki ima namesto glave kuverto. Z njim šibaš po izvirnem 3D-svetu, v celoti narejenem iz papirja, skačeš po ploščadih, nabiraš konfete, ki rabijo kot valuta za kupovanje papirnih okraskov, in na zanimivih mestih posreduješ. Če denimo zagledaš prstne odtise, lahko tam z drsenjem po prednjem zaslonu odstreš liste ali odviješ darilce. Ko naletiš na simbole z vitinih gumbov, s pritiskom na zadnjo dotikabilno ploščico skozi tla potisneš prste in z božjo roko odstraniš večjo prepreko oziroma razmečeš prikupne škatlaste sovražnike. Prav tako s tapkanjem vitine ploščice suneš možiclja na višje ležeče predele, kot bi zares od spodaj frcnil figurico, ki stoji na listu papirja.
S tem prepletanja virtualnega in resničnega še ni konec. Fina poteza je, da si na nebu prisoten kot božanstvo, ki kot sonce izžareva pozitivno energijo, za kar skrbi sprednja kamera na viti. Nekajkrat igra zajame tvoj glas, prebivalci pa ti velijo, da pobarvaj snežinke ali na nekom izvedi stilsko preobrazbo. Tedaj nekaj poslikaš z vitino zadenjsko kamero in fotografirano postane tekstura v igri. Prav hecno je, ko los v igri nosi Jokerjevo naslovnico!
Nadalje je moč risati s svinčnikom na papir, nakar škarje v špilu predmet samodejno izrežejo. Izrezek lahko takoj uporabiš ali jih več zlepiš v pisano kreacijo, potem pa jih daš na svojega pismonošo ali njegove prijateljčke. Risanje ni prav natančno in ni moč izdelovati lastnih nivojev oziroma miniigric kot v LittleBigPlanetu. A pristop vseeno dosti doprinese k izkušnji.

Vsepovsod konfeti

S takimi originalnimi prijemi se kobacaš čez ovire in sovražničke na šestnajstih stopnjah, razdeljenih v tri sklope. V osmih do desetih urah obiščeš idilično zeleno podeželje, otok in surrealistično raztrganino, ki spominja na sobane iz Gravity Rusha in Psychonautov. Za stoodstotno končanje z drugim junakom in odkritje vseh skrivnosti je potrebnih še kakih šest ur. V vsako sobano se lahko kadarkoli vrneš z kazalom, zlasti ko osvojiš kakšno novo lastnost. To je kul in se približa principu metroidvanije, kjer za napredovanje po že obiskanih področjih potrebuješ novo lastnost. V Tearawayu se poleg skoka priučiš še kotaljenja in uporabe nekega predmeta (ne bom kvaril).
Naučeno pride prav pri odstranjevanju škatlastih nepridipravčkov. Sprva smo nagi ter se jim moramo umikati, da se ob doskoku sami nokavtirajo, nakar jih poberemo in vržemo. Kasneje lahko hoduljaste in magnetne tečnobice s kotaljenjem spotaknemo oziroma razbijemo. Na nekatere pa je treba skočiti, jih s tem prevrniti in jih nato poteptati s prstom. Šefov ni, je pa smetkotov v skupinah ravno prav, da popestrijo dogajanje čez prva dva sklopa.
V zadnjem nasprotnikov ni, je pa vsepovsod dosti skrite robe, od prostih konfetov in navadnih rdečih ter posebnih modrih darilc, za katere moraš opraviti kakšno malenkost, do slikanja belih prebivalcev in stvari. Na voljo imaš namreč papirnat fotoaparat z več lečami in efekti. Če v objektiv zajameš čist, bel nepopisan predmet, se ta obarva in na portalu Tearaway.me odklene navodila za sestavo. Tako z nekaj spretnosti, papirja in lepila fantazijo preneseš k sebi. Slike iz igre pa dodajaš v lastno galerijo na portalu ali jih deliš s svetom na socialnih omrežjih.

Kaj se skriva pod listom?

Tearaway je v osnovi resda 'le' arkadna poskakovalka, ki jo vseeno pesti nekaj težav. Največji sta nekoliko nenatančno skakanje, pri katerem kot v LittleBigPlanetu nimaš dobrega občutka, kje boš pristal, in fiksna kamera, s katero ni moč upravljati in v hitrih, razgibanih nivojih hudo naježa. Po začetnem ogledu sveta nekoliko presenetí tudi, da je igra linearna. Je pa res, da nekateri nivoji dopuščajo svobodo odkrivanja, medtem ko se na skakanje in kamero sčasoma privadiš. Če ne drugače, s priučenjem skokov.
Tako naposled ostane predvsem dober občutek na podlagi izvirne, raznovrstne izkušnje, kakršne na drugih sistemih ni. Zgodba se skozi posebno vrsto pripovedovanja piše sproti in dopolnjuje s filmčki ter čebljanjem prebivalcev, ki omenjajo tudi dobra dela sile na nebu. Tako se res počutiš kot središče prepleta realnega in navideznega sveta. Poleg vsega se na kraju razodene posebej lepa misel. Katera? Odgovor poišči na kartici ali v Playstation Storu. Ne boš obžaloval, zlasti ne, ker se cena vrti okrog borih 20 evrov.

87 *Raveer se ob striženju papirnih veveric ureže in krvavi konfete.*
vita | Sony

Spočetka je okolica zelo pisana in živa. Zaposleni prebivalci in razposajene veverice pričarajo sproščeno vzdušje.

V par nivojih osedlaš pujsa in se podaš čez drn in strn. Je zabavno in terja nekaj refleksov, saj šunke ne moreš ustaviti.

Taka je videti božja intervencija. S prsti premikamo klado levo in desno, s čimer pismonoši omogočimo napredovanje.

V urejevalniku lahko s konfeti dokupimo okraske ali jih zastonj, kot v osnovni šoli, iz barvnega papirja izdelamo sami.

Na papir s svinčnikom izrišemo podobe, ki se nato same izrežejo. Lahko jih takoj uporabimo ali nalepimo na drug kos papirja.

Bolj kot se bližamo koncu, bolj čudaški postaja svet. Nekaj trofej je vezanih na perfekten mimohod, kjer ne smeš umreti.

Košarka je vsepovsod, tudi v Tearawayu. Če ni papirnatih žog, pridejo prav veverice. Za nagrado dobiš modro darilce s konfeti.



Collegium

New Year '14

MONDIAL TRAVEL

Si party animal?



Kako postati party animal?

- Drzni si
- Pleši kot pravi žurer
- Najlepši / najlepšemu na zabavi ukradi silvestrski poljub
- Odpotuj za novo leto s Collegium Mondial travel

ZADNJA PROSTA MESTA!

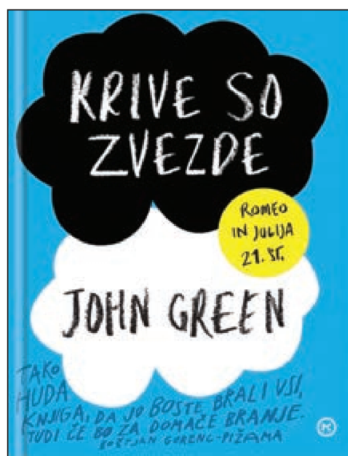
-65% Beograd	-50% Bratislava	-60% Budimpešta
-25% Pariz	-17% Amsterdam	-40% Brno
-40% Azurna Obala	-3% Rogla	-9% Mb Pohorje
-45% Praga	-60% Sarajevo	-30% Novi Sad
-10% Kranjska Gora	-45% Dunaj	-7% Moravske toplice

že za 49€

Collegium Več info na collegium.si / novo-leto.si ali pokliči na 070 553 553 New Year '14

John Green: KRIVE SO ZVEZDE

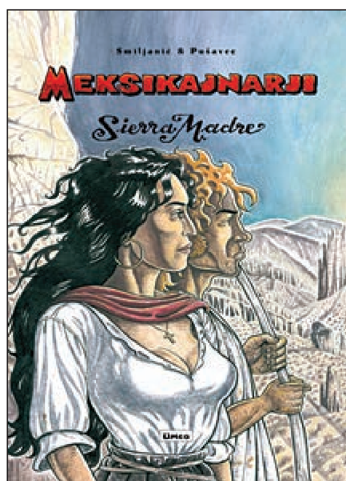
Ko na naslovki knjige piše 'Romeo in Julija 21. stoletja', sicer pomisliš na ljubezen, saj sta Shakespearova lika postala sopomenki za zatreskana najstnika. A pravzaprav bi morala najprej priti na pamet tragedija – oziroma, v tem primeru, bolezen. V središču pozornosti je namreč šestnajstletna Hazel, ki že tri leta trpi za precej tečno obliko raka. Zato je njen lajf dokaj zajeban in predvsem poln jako neromantičnih, nevzburljivih zadev, kot so medicinske sestre, zaskrbljeni starši in podporne skupine Kristusovega srca, ki bije v središču upanja. Ali nekaj takega, bolj smiselnega starcem in manj mladeži. Se pa situacija dodobra spremeni, ko Hazel v eni od teh grup spozna leto starejšega Augustusa Watersa, nekdanjega košarkarja, ki je atletski, čeden, duhovit in prav tako ves rakav. Ni treba dvakrat reči, da se takoj razumeta in da prijateljstvo preraste v nekaj več, kot se reče. Kleč je v tem, kako preraste – in v kaj natanko.



Kar bi bilo lahko osladna, solzava povest o tem, kako volja premaga težave in kako je fajn, če se imamo vsi radi, je pod peresom odličnega mladinskega pisatelja Johna Greena nekaj drugačnega. Ne zatiska si oči pred kruto resničnostjo, ki v skladu s šekspirjansko tradicijo terja vsaj eno življenje, in zadev ne olepšuje – niti prvega seksa v družbi cevk in ne ravno popolnih teles. Obenem pa je topla, humorna in nagajiva. Green pisateljevanje obvlada in za povrh mu ob strani stoji odličen smisel za jezik prevajalca Boštjana Pižame Bedanca Gorenca ter urednic na Mladinski knjigi, ki so se izdatno potrudili, čeprav mehka izdaja stane le 14 evrov. Če ne bi bilo ameriških imen in lokacij, bi se lahko povest mirno dogajala v Sloveniji.
Po drugi strani pa se sčasoma preseli v Evropo in hej, rak je itak univerzalen. Naj živiš tod ali tam, vprašanje je le eno: boš dopustil, da ti tumorji vzamejo življenje, še preden umreš? ***Sneti***

Zoran Smiljanič, Marijan Pušavec: MEKSIKAJNARJI 4 – SIERRA MADRE

Državna blagajna je prazna, povsod korupcija, nesposobnost, oportunizem." Besede, ki sedejo v današnji čas kot politikova roka v malho denarja. A izrekel jih je habsburški drugorojenec Ferdinand Maksimiljan pred poldrugim stoletjem sredi Mehike, kjer se je trudil vladati. Mamljive besede Napoleona III. o cesarstvu, ki čaka prosvetljenega vladarja, so se namreč izkazale za puhlice. Maksimiljan je tako namesto kulturnega razcveta prisiljen nad upornike poslati vojsko Francozov in šest tisoč avstroogrskih nabornikov, ki so se v anale vpisali kot Meksikajnarji.

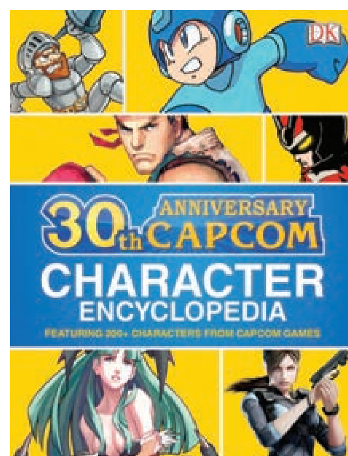


Istoimenska stripovska saga Zorana Smiljaniča in njegovega tesnega sodelavca še iz časov kultnih Hardfuckerjev, Marijana Pušavca, je avtohtoni vestern. Z mešanjem zgodovinskih dejstev in fikcije spremlja odisejado mlajšega brata avstrijskega cesarja Franca Jožefa, ki častihlepno sprejme mehiško krono. Pa tudi prigode četverice Slovencev, ki se pridružijo njegovi vojski. V prvih treh zvezkih od petih načrtovanih smo spremljali Maksimilijanovo pot iz pravljičnega tržaškega Miramara do neprijazne Mehike, tlakovano z lažmi in naivnostjo. Na drugi strani je zapiti nekdanji študent medicine Anton Brus, ki ga novo poznanstvo povleče na čezmorsko avanturo, kjer se s tremi tovariši znajde v Mehiki. Na plan vse bolj vrejo potlačene skrivnosti, zaradi katerih so zapustili očetnjavo.
V četrtem zvezku se Maksimilijanov položaj dodatno zaplete z družinskimi težavami. Cesarica Šarlota, že tako odtujena zaradi njegovega prešuštvovanja, zapada v paranoične epizode, prepričana, da ji strežejo po življenju. Brus po peščenem viharju, ki ga ob koncu tretjega zvezka loči od čete, pristane v rokah mehiških upornikov, ki ga zvlečejo v zakotno vasico, skrito med vrhovi pogorja Sierra Madre. Sadistični bandit/upornik Esteban ga napravi za svojega sužnja in le vprašanje časa je, kdaj mu bo dokončno zlomil voljo.
Predzadnji del epske stripovske sage je ravno zaradi Brusovega ujetništva bolj intimen kot prejšnji. Premike in dejanja vojaških formacij zamenja spopadanje posameznika z brezizhodnim položajem, hlepenje po svobodi in možnostmi odrešitve. Brusovo jetništvo postavlja paralelo Maksimiljanu, ki se vse bolj zaveda, da je tudi sam jetnik lastnega stremuštva. Likovno strip nadaljuje stiliziran realistični slog, ki zaradi barvne podobe ni tako nasičen kot Smiljaničeve črno-bele stvaritve, dobrodošla osvežitev pa so akvarelaste Brusove nezavestne blodnje.



Kot vesternu pritiče, avtorja ne skoparita z nasiljem in spolnostjo, le da slednja ostaja v filmskih okvirih, brez surovega flodranja, ki smo ga vajeni iz zgodnejših delov. Če Meksikajnarjev še niste vzeli v roke, je izid predzadnje etape pravšnja priložnost, da se pridružite poti v Meksiko. ***StricBedanc***

CAPCOM 30TH ANNIVERSARY ENCYCLOPEDIA



Vsega trinajst evrov in pol sem za tole bukvo odštel na Bookdepositoryju, a bi denar kljub slavnemu nazivu in botrstvu znane izobraževalne založbe Dorling Kindersley bolje naložil, če bi šel na pošteno južino.
Ideja je sicer pohvalna in zbrati več kot dvesto likov ob trideseti obletnici japonskega izdajatelja Capcoma ('CAPsule COMputers') ni bilo enostavno. Takisto nista za odmet trda vezava in kakovosten, svetleč papir. Toda izvedba smrdi. Osnovna napaka je, da je vsakemu liku namenjena natanko ena stran, ne glede na to, kako pomemben je. Avtorji so imeli tako najmanj dela, toda reči, da so Ryu iz Street Fighterjev, Dante iz Devil May Cryjev, Phoenix Wright in istoimenske serije detektivščin in Claire Redfield iz Resident Evilov enako kultni ter pomembni kakor Gene iz God Handa, Mitsunari Ishida iz Sengoku Basara ter Thomas Clarke iz Mercs, je neumnost. Druga težava je, da so na seznamu številne posiljenosti, na primer P-38 Lightning iz strelske arkade 1942 in 'vertikalni tank' iz xboxove robotovščine Steel Battalion. Hm, a to so liki?! Tretjič, pri postavitvi se je ustvarjalcem zelo mudilo ali pa se ne spoznajo, zato so strani z obiljem beline ter nepotrebnimi elementi, kot so dodatne slike v malo drugačni pozi, videti prazne ter dolgočasne. In četrtič, teksta je malo in nekomu, ki je vsaj približno seznanjen s Capcomovim izročilom, ne pove ničesar novega ali vznemirljivega. Namesto zanimivih ekskluzivnosti iz ust avtorjev likov ali iger smo deležni žvečenja prežvečenosti in za zafilanje prostora nasvetov, kako naj nek lik porazimo. In celo potem obilica prostora ostaja nezapolnjenega, saj ima večina postavk kak tisoč znakov, kar je toliko kot mali Jokerjev privju. Res lenuharsko.
Za Capcomove fane je tole precej nesmiselna in slaba knjiga, medtem ko ostalim s svojim kopičenjem faktoloških podrobnosti itak ni namenjena. Je za prelistati in dati na mizico ali polico kot geekovski okras, česa več pa ne pričakuj. ***Sneti***



Najsamotnejši otok

StricBedanc skuša naseliti sloveči Catanski otok v digitalnem svetu, a na krožnik namesto okusne bravine dobi zažgano opeko, ob kateri si skrha zobe.

V ušesih še vedno odzvanja pljuskanje valov. Ko izpljuneš tobak, ki si ga žvečil, ti iz skorbutno razrahljanih dlesni poleti kočnik. Toda muk na odprtem morju je konec. Po dolgi plovbi si prispel na otok, primeren za sejanje pšenice, rejo ovac, sečnjo lesa, kopanje rude in peko gline. Ravno tuhtaš, iz katere od naštetih surovin bi bilo najlaže destilirati alkohol, ko veter na otok zanese še tri druge ladje. Začne se dirka za prevlado nad ozemljem, med katero moraš izbrati pravšnjo mero trgovanja z drugimi poseljevalci in egoističnega drvenja končnim ciljem naproti. Če ti vsaj tisti ropar ne bi vsake noči iz oborov kradel ovac ...

Naseljenci otoka Catan, idejno dete plodovitega ustvarjalca namiznic Klausa Teuberja, o katerih smo podrobno pisali ob deseti obletnici splovitve (id na stranki 1898), so na prelomu tisočletja završali čez meje rodne Germanije in vsemu svetu predstavili nemški tip namiznih iger. Zaradi nezakompliciranosti in ravno pravšnje mešanice strategije ter sreče, ki pri kockah občasno pomaga taktično ne najbolj veščim igralcem, se je Catan priljubil tako mladim kot odraslim. Prodani izvodi igre gredo v desetine milijonov in dobila je kup dodatkov ter štiri polnokrvne razširitve: Mornarji, Mesta in vitezi, Trgovci in barbari ter povsem sveži Raziskovalci in pirati. Nadalje je zaživela kot igra s kockami in dve s kartami, nadela si je licenčno podobo Zvezdnih stez ter se odvrtela v otroške različice in potikanje po Evropi oziroma Združenih državah. Katanci so digitalno prišli že na MSN Games in Xbox Live Arcade (id na stranki 4158), na konzole, telefone, tablice in celo na kindle.



V zvezdnostezni ediciji namesto roparja krade klingonska ladja, na planetih pa pridobivaš dilitij, tritan, kisik, hrano in vodo. Igralno mehaniko nadgradijo podporne kartice z znanimi liki iz serije, ki ti prinašajo posebne ugodnosti.

Uboga para

Računalničarji smo leta 2008 dobili špil Catan: Cities & Knights, ki je vseboval osnovno igro ter razširitvi Mornarji in Mesta & vitezi. A pred kratkim se je v atlantidski kataklizmi pogreznil na dno morja, na njegovem mestu pa je vzniknil enako opremljen **Catan: Creator's Edition**. Ustvarjalci so vanj zamesili isti cvetober scenarijev kot v upokojeni predhodnici in za posladek dodali dva, ki z drugačnimi pravili osvežujoče spremenita osnovno dinamiko.



Čeprav ropar preteče vihti gorjačo in vitezi strumno mahajo z banderi, na račun načičkanosti trpi preglednost. Sam sem večino partij odigral v špartanskem, a jasnem pogledu na celotno ploščo.



Partija Catana traja okrog tričetrt ure, za prevlado nad otokom pa se lahko spoprimejo trije oziroma štirje igralci. Sestavljiva plošča poskrbi za raznolikost, dočim je glavna draž špila trgovalsko (ne)sodelovanje, pospremljeno z zvrhano mero kibiciranja.

Grafična podoba je preprosta in všečna, vmesnik intuitiven, umetna pamet solidna. A kaj, ko te ob prvih klikih kot roparjevo krepelo v glavo butne dejstvo, da ni internetnega večigralstva. Kaj mi pomaga, da špil nudi urejevalnik plošč, koder lahko sestavljaš otoke in jih deliš po spletu, če se na njih ne morem pomeriti z življem?! Nak, prijatelje moram poklicati k sebi domov in se izmenjavati pred zaslonom (opomba za mladež: temu se kunštno reče hot seat). Kot da bi se pisalo leto Gospodovo 1999 in bi nažigali Worms: Armaggedon. Le s to razliko, da si pri Črvih lahko opazoval druge, kako lučajo ovce, pri Catanu pa se moraš ozirati proč od zaslona, da ne bi videl nasprotnikovih kartic. S tem je izkušnja bistveno drugačna kot pri dobrih enokavčnih igrah in pravzaprav nesmiselna. Če smo že na kupu, na mizo raje postavim fizično inačico, kot da se nepraktično drenjamo za zaslonom.

Prazna mošnja

Krivec za neobstoj spletnega naseljevanja v Creator's Edition je dejstvo, da ima ekskluzivne pravice za nalinijsko igranje portal **Playcatan.com**. Tu je vizualna podoba sicer bornejša, toda pri namiznici, ki jo v fizični podobi sestavljajo poslikane kartonske ploščice, ne iščemo blingblinga, ki bi ga zavidali reperji z Lil' v imenu,

temveč zlasti preprost in logičen igralni vmesnik. Tega Playcatan ima. Trgovanje denimo omogoča nabor gumbov, s katerimi daš soigralcem vedeti, kakšne so tvoje mešetarske želje in namere. Ljudje so večinoma prijazni in te ne posiljujejo z branjevskim gobezdanjem, se pa dogaja, da vsake toliko časa kdo kar odmaršira. Na srečo ga lahko zamenja poljuben igralec, ki vidi odprto partijo v čakalnici.

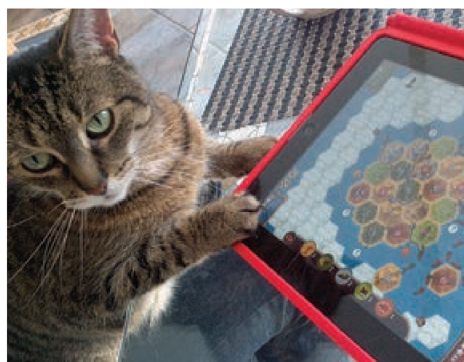


Vse navedene igre beležijo statistiko metov kock. Z njo se lahko tolažite, da ste izgubili, ker je 8 padla manjkrat kot 3, in ne zaradi slabe taktike.

Dokler si zadovoljen z osnovno izpeljavo, je Playcatan primerno brezplačno letovišče. Če si zaželiš česa naprednejšega, pa moraš razbiti prašička in odšteti goldinarje. Trdojedrni naseljevalci skoraj ne morejo mimo strateško zahtevnejše nadgradnje Mesta in vitezi, ki jo je moč tu igrati le z najdražjo naročnino. Ta v letni inačici stane dobrih 50 evrov in nudi zaobidenje javastega spletnega vmesnika. Če primerjaš te cekine s 15 evri za Creator's Edition s Steama, moraš sam pri sebi narediti izračun, koliko ceniš spletno igranje. Rekel bi, da ga.

Tablično naseljevanje

Še vedno se lahko odločiš za tretjo možnost. To ponuja verzija za iOS, ki na ipadu resnično mami k igranju, medtem ko imata iphone in ipod premajhna zaslona za nemoteno uživanje. Catan HD, za katerega boste odšteli 5 evrov ter pol evra manj za vsako od obeh razširitev, so kakor pecejaško igro udejanjili pri United Soft Media. To se pozna pri polnem prenosu vmesnika in, seveda, odsotnosti spletnega večigralstva. Tablico si je resda laže podajati, kot se presedati pred ekranom, a težava pri trgovanju s človeškimi nasprotniki obstaja, saj se ne da izogniti neprestanemu seljenju plošče iz rok v roke.



Če se ob tablici znajdeta le dva človeka, se bosta ravno tako morala zadovoljiti z računalniškimi nasprotniki. Mačke so prelahek tekmec, ker vse sile usmerjajo v ovce in njihovo volno.

Enako kot pecejaško različico lahko iOSovo mirne duše priporočim le tistim, ki jih ne moti ubadanje z računalniškimi nasprotniki. Ti se razlikujejo po sposobnostih in slogih igranja in te znajo naučiti kakšne kozje molitvice, če nisi pozoren. Z njimi se lahko spoprimeš tudi v posebnem modusu, ki različne postavitve in scenarije uokviri med kratke animacije in klepete računalniških naseljevalcev. Tako je lahko igra dober trening prijemov za žive spopade na kartonu.

Sonce na obzorju otoka

Kam torej po digitalni katanski užitek? Vseobsegajočega in poceni odgovora ni, saj vsaki inačici nekaj manjka. Nedavno se je na jabolčnih napravah znašel špil **The Rivals for Catan**, ki je pri nas nosil naslov Naseljenci otoka Catan: igra s kartami, ki *vznesen zvok fanfar* omogoča dvoboje z ljudmi prek Applovega Game Centra. Potezna razširjevalnica za dva igralca se na izvirnik naslanja predvsem vizualno in vpelje mnoštvo raznolikih stavb ter oseb, s katerimi širimo vpliv po otoku. Od vseh omenjenih digitalnih verzij je ta še najbolj priporočljiva, toda za pristno izkušnjo bo treba seči v škatlo in na mizo vreči prave kocke.



Rivali so v tablični verziji prijaznejši od kart, kjer potrebuješ mizo večjih dimenzij. Pohvalno so razširitve vključene v skupno ceno 3,59 evra.

HUNGER GAMES: CATCHING FIRE

Nastopi trenutek, ko se zaveš, da je vrag odnesel šalo. Ponavadi takrat, ko se tega ne nadejaš. Recimo, ko si zmagal v šovu, kjer si moral pobiti preostale udeležence, in si ob tem pokazal sredinec establišmentu, ki te je vrgel v to godljo. Kljub zmagi si plačal visoko ceno in jo še plačuješ. Nekoliko bolj človeka dostojno življenje v vasi zmagovalcev pač ne odtehta mor, ki si jih prinesel iz arene.
Takšno je zdaj življenje dekleta, ki se igra z ognjem. Katniss naenkrat razume, zakaj je njen mentor zagrenjen pijanec. Še posebej, ko ji predsednik Panema, tvorbe, ki je nastala na pogorišču nekdanjih ZDA, razloži, kako je s svojimi dejanji zasejala seme upora po vseh Območjih. Zato naj bo pridna in na turneji duhove pomiri. A dejansko se zmagovalca Iger lakote ne zavedata, kako močno sta očarala prebivalstvo in da sta povzročila pristno sočutje. Vstopiti v igro namesto sestre, izkazati spoštovanje umrli sotekmovalki ... zaradi tega je Katniss postala nevaren signal, da je lahko drugače. Tega pa vlada ne kani prenašati, zato so jubilejne 75. igre kot nalašč, da se znebijo neželenih elementov. Naj v njih nastopijo nekdanji zmagovalci!



Huntova (levo) pikrost in zbadljivost je Laudo spravljala ob živce. Angležu pa ni šlo v račun, kako da ga premaguje dolgočasen pametnjakovič.

Če smo uvodnemu delu filmske franšize očitali tresočo se kamero in mestoma že kar preveliko zvestobo knjižni predlogi, je zdaj drugače. Novi režiser Francis Lawrence filmu ne skuša dodati resničnostnega pridiha, marveč niza dovršene kadre, ki omogoča dober pregled nad dogajanjem. Slednjega sta izvrstno osmislila nova scenarista Michael Arndt in Simon Beaufoy, ki že imata v vitrinah vsak svoj zlati kipec. Se pozna. Zgodba iz romana je tudi tokrat zvesto prenesena na platno, a hkrati spoštuje filmske zakonitosti in ne trči ob omejitve. In, kar je najpomembneje, zna posredovati globino iz literarne predloge.
No, piko na i vseeno pritisne igralska zasedba. Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson in Woody Harleson vloge odigrajo nadpovprečno. Donald Sutherland, Stanley Tucci in Philip Seymour Hoffman v svojih redkih scenah itak dominirajo, a tokrat najbolj izstopa Elizabeth Banks. Preobrazba izumetničene Effie, ki dojame farso, v kateri sodeluje, je pretresljiva.
Prvi Hunger Games so mnogi primerjali z japonskim izdelkom Battle Royale. Ko si ogledaš Kruto maščevanje, dojameš, da srž ni v kaznovanju prebivalstva za zločin pred tričetrt stoletja, niti ne v klavnici, ki ji pravijo arena, marveč, da so udeleženci le figure v politični igri. Zamisliš se nad prizori policijskega nasilja ter razplamtevajočim se sovraštvom do sistema. Film tolikanj bolj odzvanja, ker v marsičem nastavlja ogledalo dogodkom, ki smo jim priča vsak dan. ***Quattro***
Kruto maščevanje se že vrti. Ne zamudite ga.

FROZEN

Na spisku Disneyjevih celovečernih risank, ki ga je davnega leta 1937 otvorila Sneguljčica, je Ledeno kraljestvo 53. po vrsti. Gre za družinsko, princeskasto dogodivščino z nemalo petja in brez hude akcije ter nasilja, zato s Transformerji in Ben Tenom obsedenim fantom najbrž ne bo godila. Za izdelkom pač stoji ekipa Zlatolaske in podobnost je očitna celo otroku.
Studio je navdih dobil v Andersenovi Sneženi kraljici. Pred sedemdesetimi leti se je je lotil že Walt osebno, a je projekt zastal na risalni mizi. Tudi tokrat ni šlo gladko, kajti sprva so imeli v načrtu klasično 2D-tehniko in zgodbo, bolj slično izvirniku. A na kraju je od resnobne danske pravljice ostala le osnovna ideja o ljubezni, ki odtaja ledeno srce, dočim je vsa pripoved spremenjena, biblične reference pa izvzete. Je led in je ledena kraljica, to pa je tudi vse.
Namesto male Gerde, ki išče prijatelja, risanka govori o dveh kraljičnah. Starejša Elsa ima nenadzorovano moč zmrzovanja. Ko nehote zaledeni kraljestvo, pobegne v snežno samoto, sestra Ana pa se odpravi za njo. S tem pokaže Gerdine vrline, vendar še zdaleč ne naleti na tako dolgo in temačno pustolovščino kot deklica v izvirniku. Sneg in led nista nikakršni prepreki za princeske v dvornih oblačilih in pot je razen srečanja z volkovi židana ter svetla. Tudi zato, ker osrednjega negativca ni, je le tak, bolj stranski in ne pretirano prepričljiv. Tovrstnih manj posrečenih elementov v fabuli je še nekaj in kažejo, da se ne projektu izmenjalo veliko ljudi. Že uvod o sestrah, ki vso mladost živita v istem gradu, a sta povsem ločeni in odtujeni, težko prodajo celo osemletnicam. Ali pa je to vpliv v stolpu zaprte dolgolase punce?



Kot vselej, imajo pomembno vlogo nečloveška bitja oziroma prijatelji. Tokrat sta to knackovski snežak Olaf in kužast jelen Sven.

Frozen se za nekam mlačno štorijo odkupi z izvirnim, hecnim snežakom, zlasti pa s čarobno zamrznjeno podobo, katere višek je ledeni grad. Da bi kalifornijski ustvarjalci karseda pravljično udejanjili ples snežink in vse ostale oblike kristalizirane vode ter pripadajoče igre svetlobe, so šli na strokovno ekskurzijo v severne dežele. Za pristnejšo animacijo so v studio celo pripeljali severnega jelena, ki jim je pokazal, kako se praska z zadnjo nogo za uhlji.
Če izvzamemo, da se nekateri slovenski govorci oziroma glasovi v risankah pretirano ponavljajo, recimo rekorder Jernej Kuntner, je sinhronizacija posrečena. S tem mislim tako na govor kot na pesmi, kajti risanka je skorajda muzikal. Glavni pojoči vokal, tisti od Snežne kraljice, je Nuška Drašček. Izbire itak ni, saj se v tukajšnjih kinematografih original ne suče. Za primerjavo pa si po ogledu na YouTubu zarolajte nosilno pesem Let It Go. ***LordFebo***
Zmrzuje tudi pred kinematografi, a le v njih pred ledom in snegom dobite domiselno predrisanko Get a Horse.

HOBBIT: DESOLATION OF SMAUG

Filmski Srednji svet nam je kakor drugi dom. Ko se nad resničnega spusti mraz, je krasno odpotovati v deželo domišljije, kjer zlobnjak Sauron ne da miru in se mu po robu postavljajo junaki. Da pa je do tega v Gospodarju Prstanov prišlo, so morali k hobitu Bilbu priti sivi vešč Gandalf in škratje, ki si želijo povrniti kraljestvo Erebor. Zavzel jim ga je bil zmaj Smaug, ki odtihmal spi v Samotni gori na zakladu. Skoraj-bratovščina je v prvem filmu zapustila Šajersko, bila skoraj pojedena od trolov, se v Meglenem gorovju srečala z grdini in se zapletla v spopad z belim orkom Azogom. Nakar je zaključek obvisel v zraku.
Drugi odsek se bavi s tem, kako odprava doseže Samotno goro. Bilbo, Thorin, Balin, Dwalin in kar je še hecnoimenskih bradačev morajo skozi gozd Mrkolesje, kjer prebivajo temačni vilini. Med njimi je stari znanec iz LOTRa, pa tudi rdečelasa Tauriel, ki poskrbi za ljubezensko stranzgodbo. Preden stopijo v Goro, se morajo junaki pozabavati s prašičjim županom (Stephen Fry), nakar pride na vrsto 'kač' Smaug. Temu je obraz in glas posodil androgini Benedict Cumberbatch in mislim, da je razširjeni nastop pošasti s severa vrhunec obeh filmov. Opazovati animacijo mogočnega, inteligentnega in zgovornega, a krutega reptila je pravo doživetje, zlasti v lepo narejenem 3D.
Literarni tolkienski čistuni se bodo ob Smaugovi pušči zgražali še nekajkrat bolj kot ob prvencu. Dodanega je obilo, precej več kot v prvi del, od Tauriel do daljšega in bolj zapletenega obračuna s Smaugom. Širše gledano so najbolj zanimive povezave z Gospodarjem Prstanov, ki jih v izvirnem Hobitu ni – logično, saj je ta krajši roman nastal dosti pred trilogijo LOTR. Gandalfove stranpoti nas denimo privedejo do Sauronove krepitve v Dol Guldurju in sivi vešč se naposled zave, da je Sovrag znova vstal.
Film mi je bil na splošno všeč. Je solidno posneta in tempirana fantazijska akcijada s pričakovano dozo bojevanja, romantike ter humorja. A slednji se mi je zdel nekoliko posiljen, saj špehati škrat, ki orke tepežka iz soda, ni višek smešnosti. Itak je vseskozi zaznaven lahkotnejši ton kot v LOTRu. Cenim pa, da je Jackson z druščino ostal zvest Tolkienovemu duhu. Smaugova pušča namreč znova poudarja, kako važni sta prijateljstvo in zvestoba, na drugi strani pa kara pohlep ter izgubo srca. Vse skupaj je pravzaprav zgodovinska metafora, ki se osredotoča na dogajanje med vojnama. Poskusi pripisati Sauronu vlogo Hitlerja, orkom nacistov in vilinom iz Mrkolesja Britancev. Morda imajo zato sprevrženi liki Sauron, Saruman, Smaug in Smeagol vsi začetnice na S. SS ... ***Sneti***
Visoko avanturo si itak hotel iti gledat, pri čemer te spodbujam. Jo že vrtijo.



Bilbo (Martin Freeman) je dosti nespreten zmikavt. Pomaga si z Edinim Prstanom, ki ga je v votlinah odtujil spaki Golumu. Toda Smaug ni navadna kača ...

Kup špilov in igratorjev

LordFebo se spomni igralnih pripomočkov izpred poldrugega desetletja.

Jokerja 65 sta od prve do zadnje strani napolnili dve tematiki. Večinoma smo pisali o igrah, med ostalim celo svetovali puncam, katere naj za Božička kupijo svojim porivalčkom. Druga veletema pa so bili igratorji, ki so obsegali kar devet strani. Danes so igralne palice skorajda mrtve in volani neobvezni, saj frčimo in šofiramo z joypadom. Ta pa je itak en sam pripročljiv. Nekaj je kriva konzolna naravnanost iger, nekaj pa kakovost kontrolerjev, ki z analognimi elementi nudijo dobro izkušnjo. Edina igratorska dilema je postala izbira miši.

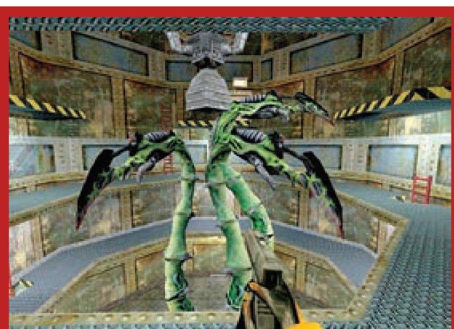
Njega dni je bilo drugače. Avionske simulacije smo dobivali in igrali vsakomesečno. Kdor je bil hardcore, je rokoval z orjaško Thrustmasterjevo falusoidno pripravo F-22 pro ali F-16 FLCS, seveda v navezi z nadzorom potiska TQS. Bolj prizemljeni smo imeli Logijeve wingmane, Saitekove cyborge ali Microsoftove sidewinderje. Nekateri so bili celo opremljeni s tedi še svežo tehnologijo povratnega suvanja.

Takisto je bil namenski kontroler obvezen za dirkačine. Siromaki so drgnili ovinke z Logitechovim ali Thrustmasterjevim volanom na elastiko, frajerji z legendarnim Microsoftovim motoriziranim, mojstri pa s tako zvanim 'slovenskim volanom'. Pripomoček, ki ga je izdeloval štajerski Boris Kovač, je zaslovel zaradi kakovosti, sklopke, nastavljivosti in ergonomije. Stestisirali smo prav tako čuda joypadov, vendar so bili bolj apn. Trdi knofi, nekakovostni križci, kabli in odsotnost analognih petelinov je bilo tistikratno stanje. Napredek na tem področju je očiten. Ob čemer se sama od sebe porodi ideja za anale o igratorjih ...





Looking Glass, razvijalci nesmrtne Ultime Online, na žalost niso izdelali nove frpjke. Vseeno nas njihov sveži projekt ni pustil na cedilu. **Thief** (90) je bil dosti prelomen, kajti kljub videzu srednjeveške prvoosebnice to ni bila hitrostrelna ali celo plamenometalna igra. Špilali smo zmikavta Garretta, ki se je ogibal spopadom, iskal sence, pazil, da ni stopil na škripajočo desko, in imel vodne puščice za ugašanje bakel. Na pomlad se tiholazec vrača v sodobni pustolovščini, ki jo razvija Eidos Montreal.



Ime ti je Gordon Freeman, star si sedemindvajset let in si doktor fizike. Tvoje delovno mesto je kompleks Black Mesa, skrivna raziskovalna postaja pod zemljo nekje v puščavi ZDA. Poskus se sfiži in odpre se portal, skozi katerega uletijo vesoljske nakaze. Med njimi in teboj je zgolj pajser. Kaj je to? **Half-Life** (94), seveda, ena najboljših prvoosebnih streljank. Odveč je popisovati vse njene kakovosti. Raje naprošamo dobre može, da bi čimprej dobili trojko.



Settlerji so najbolj prepoznavni po verižni ekonomiji, ki jo je povzelo mnogo strateških iger. Gozdar je sekal drevje, žaga ga je rezala, kamnosek je delal kamnite bloke, iz vsega tega so rasle bajte, a le, če so imeli delavci kaj jesti. Kmet je moral požeti pšenico in jo odnesti v mlin, da je pek dobil moko. Tretji del (90), v katerem smo vodili rimsko, egipčansko ali kitajsko naselbino, je bil vrhunec serije. Igra je namreč prvič vpeljala orenk vojskovanje.



Heretic II (87) sicer ni postal legenda, je bil pa tisti čas prav dober in jako zabaven špil, ki ga imamo v lepem spominu. Za razliko od predhodnika je bilo nadaljevanje, zgrejeno s Quakovim pogonom, tretjeosebno. Zaradi tega smo vseskozi zrli v špičasta, domala oslovska ušesa vilina Corvusa. S tem se je spremenil pristop, saj smo se lahko kotalili, se vzpenjali in oprijemali. Zraven pa smo mlatili s palico in lučali ognjene krogle ter druge čirečare.



Tedi ni mogel nihče verjeti, da se je ena najbolj slavnih serij za PC-igralce, ki je postavljala mejnike, izrodila v tole 3D-grdobijo. Šlo je za **King's Quest VIII** (69), ki ga je bila Roberta Williams primorana storiti na drugačen način, kajti novi Sierrini lastniki niso več verjeli v klasične pustolovščine. Nastala je povprečna arkadna zmes žanrov, v kateri prvikrat nismo vodili člana Grahamove familije, marveč nekega zabitofrisnega kmetiča Connerja.



Da je znašanje nad pešci v GTAju neokusno? Kaj bi potemtakem rekli na serijo, ki je obstoj zgradila na gaženju življa? To je bil **Carmageddon**, postapokaliptična dirkalnica. Na sliki je drugi del (85), ki je vzel recept izvirnika, ga 3D-pospešil in nadgradil s še več razbijanja objektov, še bolj ukrivljeno pločevino in še večjo krvavostjo. Pešake smo ovijali okoli štang, jim trgali ude in se znašali nad govedom. Upamo, da bo vse to mogoče v novi igri 2014.



Tomb Raider III (68) je bil razočaranje, kajti avtorji so ga naredili z levo roko. Uporabili so kar obstoječ grafični pogon, ki je gnal že prvi del. To je pomenilo grde teksture in neestetsko lomljenje poligonov. Predvsem pa je bila švoh igralnost, kjer ni bilo dovolj svežine, le mnogo povišana težavnost. Velikanske stopnje, dopičična natančnost in mnoga umiranja so naredila igro precej manj privlačno od predhodnikov. Se je pa Lara nekajkrat preoblekla.

245

Vodoravno / navpično (opisi v križanki):

- STROKOVNJAK ZA BIOKEMIJO
- SLIKA, IZDELANA Z VODNIMI BARVAMI
- LONČARSKA OBRT, LONČARSTVO
- KRAJŠA OBLIKA IMENA IZABELA
- PLAVALKA ISAKOVIĆ
- TELUR
- VAS PRI KOBARIDU
- AM. KOMIK NEMEGA FILMA (BUSTER)
- IT. MODNI OBLIKOVALEC (GIORGIO)
- NAUK O GIBANJU IZSTRELKOV
- GEOMETR. TELO, DVAJSETEREC
- PASTIR OVNOV
- RAČUNAL. POMNILNIK
- LUKA V J. ITALIJI
- SL. KNJIŽEVNIK (JANKO)
- MESTO V S. ITALIJI
- RANOCELNIK
- DRŽAVNA BLAGAJNA
- KRAJ NA OTOKU PAŠMANU
- MERILO
- ROJ. KRAJ S. GREGORČIČA
- PLAV. TRENER PIKEC
- SORAZMERNI DEL
- PROVINCA V KANADI (GL. MESTO TORONTO)
- PRISTAŠ SIONIZMA
- TINKARA KOVAČ
- JOKER
- ENAKOST, IDENTIČNOST
- ČOLN, KI DRSI
- MLEČNI SOK KAVČUKOVCEV
- TV-REALIZATOR VODNIK
- SIVINA, SIVOTA
- TRČENJE, KARAMBOL
- IRENA POLANEC
- PUBLIKA
- PREGIBNA BESEDA, PRONOMEN
- ŠPANSKI PEVEC (ENRIQUE)
- UDELEŽENEC PRI ZAROTI
- CEZIJ
- STRIPTIZETA
- PREDPEKEL
- IT. FILM. KOMIK
- NENADNA SMRT
- GLASBENI ZNAK, GLASKA
- RUSKI VESOLJEC (GERMAN)
- VRTN. RAZPRŠEVALKA
- AFR. POTOMEC NIZOZ.
- TUJA ANA
- RASTLINSKA BODICA
- NADLEŽNE ŽUŽELKE
- PAS PRI KIMONU
- ZLATA OGNJANOVIĆ
- PEVKA ŽNIDARIČ
- ZBOR TREH GLASBENIKOV
- IRGL EVA
- UDAREC S SEKIRO
- LUKA OB SUEŠKEM PREKOPU
- PRISTAŠ EMPIRIZMA
- OBLIKA STEBLA
- SODARSKO ORODJE
- KIM BASINGER
- OSNOVNA MERA

Izžrebance zabavnega in z vseh koncev pohvaljenega božičnega kviznika objavljamo na strani 4. Naša pisarna zdaj, ko robe ni več, lažje diha!

Izžrebanca prejšnjemesečne kražke sta: Gregor Koželj (Shogun 2) in Maruša Lazički (Bioshock Infinite. Rešitev: DISNEYJEVA NESKONČNA DRUŠČINA.

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni strani *joker.si,* do 7. januarja.

IZOBRAŽEVALNI KVIZNIK O MICROSOFTU

Microsoft je za kviznik izbrskal kulsko brezrepo miš mobile mouse 4000 in kamerico lifecam HD 3000 za skajpanje v visoki ločljivosti. V teh hladnih dneh bi znala priti prav tudi jakna, ki je veter zlepa ne prepiha. Seveda hočejo nekaj v zameno – vaše pravilne odgovore! Ti bodo razkrili še drugo plat Microsofta in z njim povezanih ljudi.

1. Fundacija Billa in Melinde Gates se posebej posveča izkoreninjenju neke bolezni, ki se pojavlja v tretjem svetu in na vojnih območjih. Katere?
r) noric
t) ebole
s) otroške paralize
g) tifusa

2. Soustanovitelj Microsofta Paul Allen ni sodeloval le pri izdelavi zasebne vesoljske ladje, marveč je lastnik dveh športnih moštev. To sta:
t) New England Patriots
m) Seattle Seahawks
a) Portland Trail Blazers
w) Phoenix Suns

3. “Ni šans, da bo iphone kadarkoli imel omembe vreden tržni delež. Ni šans!” Kdo je avtor te mimosunčne napovedi?
r) Steve Ballmer
m) Bill Gates
u) Stephen Elop
p) Paul Allen

4. Tipografija Comic Sans je že več let hudo osovražena in nekateri pozivajo celo k njeni prepovedi. Morda veste, kako je nastala?
y) potrebovali so stripovski font za čvekalnik Comic Chat
g) Melinda Gates je hotela pisavo za izdelavo otroških voščilnic
t) oblikovalcu ni bilo všeč, da animiran pes govori v Timesu
z) predvideli so jo kot del paketa za uporabnike s posebnimi potrebami

5. Zakaj v Oknih prvi trdi disk najdemo pod črko C?
s) ker je A procesor in B pomnilnik
g) ker sta A in B rezervirana za disketne pogone
k) Ker je IBM prepovedal rabo prvih dveh črk
i) gre za okrajšavo 'continuous', ker disk ni izmenljiv.

6. Intellimouse explorer je leta 1999 sprožil revolucijo kot prvi z optičnim očescem, ki ni potreboval posebne podlage, in koleščkom namesto srednjega gumba. Kateri podjetji pa sta odgovorni za dotični inovaciji?
l) Hewlett-Packard
j) Xerox
a) Genius KYE
x) Logitech

7. Kako se je imenovala Microsoftova visoko čislana linija igratorjev, ki je obsegala ploščke, igralne palice in volane?
s) Sidewinder
m) Precision
r) Game Commander
t) DirectInput

8. Po Googlovem kampusu se pasejo koze, po Microsoftovem pa …
b) krave
d) osli
s) zajčki
f) fazani

Postopek je tak kot vedno: črke pravilnih odgovorov dajo končno rešitev, ki jo zapišete v temu namenjen obrazec na stranki. Časa imate še ves teden v novem letu.



Junaki decembrskih noči

Molče je pripravljala večerjo. Otroka sta bila že v postelji, kamor ju je pregnalo rožljanje z ulic. Strah pred parklji je bil v njunih drobnih glavicah še vedno pristen. Kar stisnilo jo je pri srcu, ko jo je petletnica z velikimi očmi vprašala:

"A sva bila dovolj pridna, da naju ne bodo odnesli? Jim boš povedala, da sva bila pridna?"

Hitela ji je zagotavljati, da parkljev že ne bo spustila v hišo in naj gre spat, da bo lahko naokoli prišel Miklavž. Zato pa je komajda zadržala solze, ko je punčka nepričakovano nadaljevala:

"Ampak očija naj pa kar odnesejo. Mogoče bo potem on tudi priden."

Okarala jo je, naj ne govori tako. A je hkrati bila jezna sama nase. Čemu vztraja, če je že takemu drobižku očitno, da vse skupaj nima smisla? Pogledala je v pečico, kjer je bila večerja že davno postana, in togotno zadrlesknila vratca. Res, čemu ji je še sploh mar?

Slišala je, kako so se odklenila vrata. No, je le prišel domov. Po mencanju v predsobi je vedela, da je konkretno pod gasom. Jasno, petega je plača. Upala je, da se je spomnil prinesti vsaj kako malenkost za otroka. Itak da ne, je pomislila, ko je zaripel obraz prilomastil v kuhinjo. S flašo travarice.

"Kar stran fukni te pomije," je zamomljal in krepko potegnil. Spotaknil se je ob stol, a ko je priskočila, da bi ga obdržala na nogah, jo je grobo odrinil. Ni mu bilo mar, da je poletela čez pol kuhinje in z glavo treščila v štedilnik.

"Jaz držim tebe in oba pamža pokonci, kaj se rineš tja, k ne spadaš!" je zarobantil.

Čutila je, kako ji po zatilju in licih mezi toplota. Pritegnila je kolena, kupček nesreče ob štedilniku. Možu ni prišlo na kraj pameti, da bi ji pomagal. Nerodno je skušal odložiti steklenico na mizo in jo seveda prevrnil. Zatrkljala se je po ravni površini in pristala v koscih na tleh.

"VIDIŠ, KAJ SI ZDAJ NAREDILA!!" je zarjul.

Nagonsko je dvignila roke nad glavo in pričakovala, da jo bo zasula ploha udarcev. A koraki, ki jih je slišala, so šli vstran. Odpiranje balkonskih vrat ji je dalo vedeti, da tokrat denar ni šel le za alkohol. Zbrala je zadnje moči in vstala. Zgrabila je za ročaj težke, litoželezne ponve. Še vedno ni mogla pripraviti, da bi jo dvignila in zakorakala za njim. Potipala se je po temenu; morala bo na šivanje. Ne prvič. A pri bogu, da zadnjič. S krvavimi prsti se je pokrižala in znova poprijela za ročaj.

Takrat pa je čez balkon hušknila svetla postava. Slišala je krik presenečenja in namesto temne sence, kjer je stal njen mož, je zevala praznina. Pognala se je na prosto.

Šest nadstropij je dovolj, da je pristanek na razpokanem asfaltu dokončen. Kot uročena je zrla v nenaravno zvito telo in ko je prišla policija, jim ni znala razložiti, od kod trije šopi bankovcev na okenski polici.

* * *

Krasila je božično drevesce. Ni bila s srcem pri stvari, saj sta od pogreba minila komaj dva tedna. Še vedno je živela v nekakšni omotici in ni čisto dojemala, kaj se je zgodilo. Tisti, ki so prišli na pokopališče, so njeno indiferentnost pripisovali boleči izgubi in jo pomilovali, kako bo zdaj, ko je sama. Bolje. Najbrž mnogo bolje.

A trenutno olajšanje se je znova spremenilo v strah, ko so ji na vratih pričeli zvoniti čudni ljudje, ki naj bi jim dolgovala denar. Ne ona, mož. No, to jih ni brigalo. Vsi so ji prijazno razložili, da gre za posel in naj lepo sodeluje, saj vendar noče, da bi se kaj pripetilo njenima otrokoma?

Sodelovala je. Dveh šopov bankovcev, ki ji jih je policija pustila, ni bilo več. Tretjega so konkretno načeli stroški, ki nastanejo, ko moraš nekoga pokopati. Le drobec je šel za to, da je nekaj privoščila otrokoma. Vključno z božičnim večerom, ki ga je pripravljala zdaj.

Pogled ji je ušel na drugo stran sobe, kjer je punčka z velikimi očmi zlagala iz škatle ovčke, medtem ko je sin kot pravi strokovnjak razpletal lučke. Obljubila sta celo, da bosta šla spat takoj, ko postavijo jaslice, če bosta potem smela k polnočnici. Kajti tam, v cerkvi, imajo večje in lepše jaslice! Ponudila jima je, da jih gredo gledat že prej, k večerni maši, pa jo je fant poučil, da bi to bilo goljufanje. Nasmehnila se je ob njegovi logiki in jima zatrdno obljubila, da bosta lahko šla z njo.

Toplo oblečeni so korakali skozi labirint ulic proti cerkvi, ki je stala sredi mesta. Nekje pred njimi je slišala pijan smeh in žvenketanje razbitega stekla. Nagonsko se je obrnila v drugo ulico, četudi je to pomenilo daljšo pot. A kljub ovinku je čez kakih sto metrov naletela na gručo, ki se je stiskala okoli nečesa, in slišala pritajen smeh. Sledil mu je trpeč cvilež. Ni si mogla kaj, da bi se ne oglasila.

"Hej! Kaj počnete?!"

Sence so poskočile, kot bi jih poparil, in jo v smehu ucvrle. Razen manjše, ki je ležala na tlakovcih in se tresla. Menda niso pretepli kakega otroka, je zgroženo pomislila, preden je dojela, da pred njo leži psiček. Hotela je stopiti bliže, a je takrat oglušujoče počilo.

V ušesih ji je zvonilo. Otroka sta se na smer preplašena stiskala k njej in ko je hotela punčko pobožati po glavi ter jo pomiriti, je z grozo začutila toplo lepkost. Vrgla se je na kolena in mrzlično iskala rano.



"Kam te je zadelo? Kje boli! Povej!"

Deklica je bila preveč šokirana, da bi odgovorila. Fant, prav tako krvav po obrazu, pa jo je cukal za šal in kazal s prstom:

"Mama ... kuža. Mama!"

Po mučnih sekundah se je zavedla njegovega glasu in se obrnila. Nesrečni pes je imel namesto zadnjega konca le krvavo gmoto. Vsi so bili poškropljeni z njegovo krvjo in mesom. Petarda. Prekleti mulci so mu zatlačili petardo v ...

Slekla je plašč in pokrila ubogo žival, nakar je poklicala taksi. Ta je, neverjetno, prišel v nekaj minutah.

"V dežurno veterinarsko ambulanto, hitro!"

Taksist je sprva hotel protestirati, a se mu je omehčalo srce, ko je videl nesrečno bitje, iz katerega je odtekalo življenje.

Ko je taksi odbrzel proti kliniki, je iz sence stopila rdeča postava ter se napotila za huligani. Nekaj ur kasneje je dežurni kirurg na urgenci preklinjal mularijo in petarde, ko je moral amputirati osem rok.

* * *

Sedela je na kavču ob prižganem televizorju, vendar ni spremljala programa. Roki sta božali otroški glavici, ki sta spali ob njej, vsaka na svoji strani, privita kot klopa. Na zaslonu so odštevali zadnje sekunde in pripravljali steklenice, da bodo zamaški zapokali v novo leto. Prijela je kozarec, v katerem se je še po malem iskril gaziran jabolčni sok, otroški šampanjec, s katerim so nazdravili po večerji. Zaprla je oči in napravila požirek. Reč je bila hudo presladka.

Ko je odprla oči, je v fotelju nasproti nje sedel starec z belo brado in se dobrohotno nasmihal. Prestrašila bi se, če ne bi mož dobesedno izžareval dobrote in zaupanja.

"Kdo ste? Kaj počnete tu?"

Možu so se ustnice še bolj raztegnile.

"Resno? Bela brada, topel kožuh, siva kučma ..." in ob tem potegnil dotično iz žepa.

"Zvrhan koš manjka." Ni si mogla kaj, da bi ne bleknila neumnosti.

"Ali pa kozel. Tudi sank in jelenčkov ni naokoli. Še manj moje vnukinje Sneguljčice."

"To mi ne pove, zakaj ste tu vi."

"Zakaj pa ne? Vse legende imajo v sebi zrnce resnice."

"Pa za Miklavža? Ste vi ..." Besed ni mogla izgovoriti do konca.

"Za nekatere stvari je bolje, da ostanejo brez odgovora. Ostaniva pri tem."

Izraz na starčevem obrazu ni dopuščal senčice dvoma. Zanj je bila zadeva zaključena in bolje, da tudi zanjo. A morala je vprašati še nekaj.

"Zakaj prav jaz?"

"Zakaj si pa ti pomagala psu? Ne bi ti bilo treba."

"Seveda mu je bilo treba! Naj bi ga pustila nemočnega, umirajočega??"

"No, vidiš."

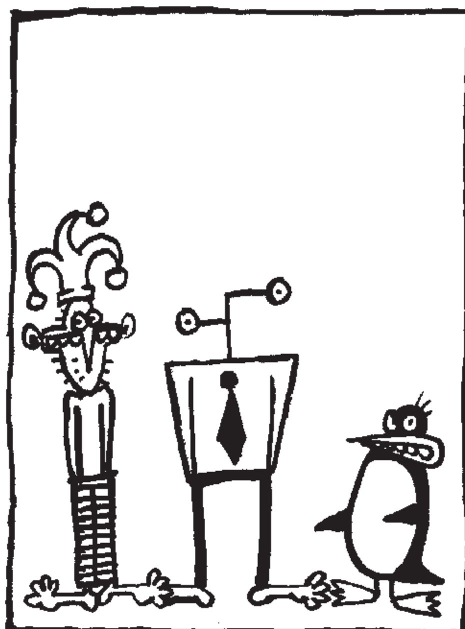
Vstal je, si v kozarec natočil preostanek otroškega šampanjca in nazdravil.

"Srečno novo leto. Boljše kot prej."

Izpil je in se nakremžil.

"A zraven tega dajejo brezplačno inzulin?"

Quattro




HURA! PRIŠEL SEM V SIR! HURAA! HURAAA!!!


TEMU SO SE MOŽGANI SFIŽILI.
OKROG DIMELJ SE KAR ROSIM, TAKO SEM GANJEN, OH, DA, KAKO ZELO KRASNO!


PAZI, PREKLETO! ČE BOŠ TO MASLO TAKO HITRO NA KRUH MAZAL, BOŠ PROIZVEDEL GAMA ŽARKE!
BZZZ


OH, NE, KAJ SEM TI REKEL?! MOJA OMARA S POZAMENTERIJO JE ZDAJ IZPOSTAVLJENA SEVANJU! UNIČENA JE, UNIČEN SEM!
BZZZZ


NA POMOOČ! NAJ MI KDO POMAGA!
KAJ SE TI DEREŠ, TEBE SIR ŠČITI!
KAJ PA JAZ?!
P.B. 2013
BZZZ


TODA GAMA ŽARKI! JAZ JIH VENDAR ČUTIM, ČUTIM, KAKO MI ŠKODUJEJO! LETOS SI NISEM TEGA ZAŽELEL ZA DARILO!
DARILO, PRAVIŠ?!
DARILO?!!


KAKŠNO DARILO NEKI?! MISLIM, KAJ JE ZDAJ SPLOH TO? TA MIZERNO MOTIVIRANA OMEMBA DARILA, ALI NAJ BI TO BILA NEKAKŠNA REFERENCA NA ZDAJŠNJI PRAZNIČNI ČAS? ALI NAJ BI TA PATETIČNO POSILJENI RETORIČNI MANEVER AKTUALIZIRAL IN OSMIŠLJAL CÉLO TO SPREVRŽENO SKRPUCALO DOGODKA, KATEREGA PRIČA, KAKOR TUDI GIBALO SMO RAVNOKAR BILI?! ALI VI MISLITE, DA JAZ NISEM DOVOLJ INTELIGENTEN IN DOVOLJ ZREL, DA BI SPREGLEDAL TAKŠNO POCENI IN NESLANO MANIPULACIJO?! ALI IMATE VI MENE ZA NORCA?! UH, TAKO ZELO SEM JEZEN, NEMUDOMA BOM VSE SKUPAJ POGNAL V ZRAK S TEM EKSPLOZIVOM, KI GA IMAM SLUČAJNO PRI ROKI, HAHAHA, GRRR!

OD USTVARJALCEV "ZLATOLASKE" IN "RAZBIJAČA RALPHA"

Disney

LEDENO KRALJESTVO



SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO

V KINU OD 5. DECEMBRA



www.cenex.si

CENEX

Joker

2014 DNEVOKAZ

JANUAR · ZANOHTAR

01 NOVO·LETO
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31

FEBRUAR · ČMOKAVEC

01
02
03
04
05
06
07
08 KULTURNI·PRAZNIK
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28

MAREC · ROGOVIL

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31

APRIL · MAREČJ

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20 VELIKA·NOČ
21 VELIKONOČNI·PON.
22
23
24
25
26
27 DAN·UPORA·PROTI·OK.
28
29
30

MAJ · HORMONIKAŠ

01 PRAZNIK·DELA
02 PRAZNIK·DELA
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31

JUNIJ · NAIZUST

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14 JOKER!
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25 DAN·DRŽAVNOSTI
26
27
28
29
30

Joker

JULIJ · VETROJEB

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31

AVGUST · RITOPRASK

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 MARIJINO VNEBOV.
16 JOKER!
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31

SEPTEMBER · ŠOLOVAJ

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

OKTOBER · MARONEK

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31 DAN REFORMACIJE

NOVEMBER · MOŠTNIK

01 DAN MRTVIH
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

DECEMBER · SMREKOMOR

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15 JOKER!
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25 BOŽIČ
26 DAN SAMOSTOJNOSTI
27
28
29
30
31



2014

dnevokaz







